časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

6/1994

Dech draka

17 Kč

Andrzej Sapkowski
Něco končí, něco začíná

Čarocon

Z popela zrozený

Z alchymistických truhel

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Andrzej Sapkowski
Něco končí, něco začíná 3

Martina Pilcerová
Krajina nekonečných snů 25

Tolkienův svět

JRRT - Často pokládané otázky 43

Z hlubin času

Jiří Pilch
Keltové - stručný nástin historie, společnosti a mytologie 45

Z domova

Čarocon 48

Teorie

Vladimír Chvátil
Světy her na hrdiny 50

Martin Kučera
Několik úvah o gameboocích 53

Recenze

Dračí doupě - PPZ v. 1.5 55
Nemesis č. 1/94 55
J. Dever: Džungle hrůzy 56

Dračí doupě

Z prachu zrozený (jeskyně DrD) 27
Příšeří 57
Z alchymistických truhel 59

Vážení přátelé!

Dnešní číslo našeho časopisu je tak trochu sváteční - je šesté a to znamená, že se nám podařilo udržet jeho vydávání už celý rok! Hodně se na něm za ten rok změnilo, to dobré (snad) zůstalo a to horší jsme nahradili něčím jiným (lepším?). Pokud Vám na něm něco vadilo, je to jen a jen Vaše chyba, že o tom nevíme.

Na konec roku jsme pro Vás připravili skutečnou lahůdku - dosud nepublikovanou povídku i u nás dobře známého polského spisovatele Andrzeje Sapkowského, kde se setkáte jak s Geraltem, Yennefer, Ciri, ale i s Marigoldem a dalšími oblíbenými postavami jeho povídek. Jako protipól si můžete přečíst povídku mladé slovenské spisovatelky a malířky Martiny Pilcerové - snad se Vám bude také líbit.

A co bude s Dechem draka příští rok? "Bohdá, že žízní nezahyneme!", jak pravilo malé pachole na opuštěném ostrově v díle klasikově. Naopak, od příštího roku se stránky rozrostou, obálka dostane nový háv a Vy už se můžete těšit na nové povídky, recenze, jeskyně a nestvůry ... více se dozvíte uvnitř čísla. V tuto dobu už je na pultech náš první Dech draka speciál - hra pro dva hráče Síla oceli. Doufáme, že se Vám bude líbit - je to naše první dílo v této oblasti a přes jeho nepochybně šťouravým pohledem nalezitelné chyby jsme na něj pyšní. Už se připravuje nová hra a na jaře vyjde první díl Zelekových dobrodružtví (na slovo gamebook si nárokuje práva jisté nejmenované nakladatelstí, tak ho neřeknu, ale je to on). Další plány si raději zatím necháme pro sebe.

Chtěl bych poděkovat všem těm, kteží zaslali i sebenepatrnější příspěvek na adresu naší redakce. Ač nebylo v našich silách všem odepsat, vězte, že se žádný neztratil a z každého nového máme velikou radost - znamenají totiž, že naši čtenáři mají snahu se podělit o své výtvory a nápady, a ne jen pasivně přihlížet.

Všem moc děkujeme a přejeme

Veselé Vánoce a Šťastný Nový Rok!

Sansom

Předplatné: Pokud si chcete předplatit letošní ročník, bude Vás stát jen 90 Kč (15 Kč za číslo). Informace o přeplatném na příští rok naleznete uvnitř čísla. Peníze zasílejte poštovní poukázkou na účet Poštovní a Investiční banky s názvem Rostislav Řeha, číslo účtu 3027807/5100, Pokud zasíláte peníze převodem, zašlete zároveň objednávku na adresu redakce!

Něco končí, něco začíná

Andrzej SAPKOWSKI

I.

Slunce prodralo svá ohnivá tykadla spárami v okenicích, proťalo komnatu šikmými pruhy světla pulsujícího poletujícím prachem, rozlilo se v jasných skvrnách po podlaze a medvědích kožešinách, které ji pokrývaly, a v oslepujícím záblesku se roztříštilo na přezce Yennefeřina opasku. Yennefeřin opasek ležel na vysokém střevíčku, vysoký střevíček ležel na bílé krajkové košili a bílá košile ležela na černé sukni. Jedna černá punčocha visela na opěradle křesla, vyřezávaného do tvaru hlavy chiméry. Druhou punčochu a druhý střevíček nebylo nikde vidět. Geralt vzdychl. Yennefer se ráda svlékala rychle a živelně. Musel si na to začít zvykat. Nic jiného mu nezbývalo.

Vstal, otevřel okenice a vyhlédl ven. Z jezera, hladkého jako tabule zrcadla, stoupal opar, listí pobřežních bříz a olší se třpytilo kapkami rosy, vzdálené louky pokrývala nízká hustá mlha, visící jako pavučina těsně nad vrcholky trav.

Yennefer se pod peřinou zavrtěla s nezřeletelným zamumláním. Geralt vzdychl.

"Dneska je krásně, Yen."

"Eee? Cože?"

"Dneska je krásně. Mimořádně krásný den."

Zaskočila ho. Místo aby zanadávala a schovala hlavu pod polštář, čarodějka usedla, prohrábla si vlasy a začala na posteli hledat noční košili. Geralt věděl, že noční košile leží za záhlavím postele; tam, kam s ní Yennefer včera v noci mrštila. Ale byl zticha. Yennefer takové poznámky nesnášela.

Čarodějka znenadání zaklela, nakopla peřinu, zvedla ruku a luskla prsty. Noční košile vyletěla zpoza záhlaví a povlávajíc volánky jako strašidelný duch se položila přímo do nastavené ruky. Geralt vzdychl.

Yennefer vstala, popošla k němu, objala ho a kousla do ramene. Geralt vzdychl. Seznam toho, nač si musí zvyknout, se mu zdál nekonečný.

"Chtěl jsi něco říct?" otázala se čarodějka s přimhouřenýma očima.

"Ne."

"To je dobře. Víš ty co? Dneska je samozřejmě krásně. Dobrá práce."

"Práce? Co tím myslíš?"

Dříve, než Yennefer stačila odpovědět, uslyšeli zdola vysoký, protáhlý křik a hvizd. Po břehu jezera, rozstřikujíc spršky vody, cválala Ciri na černé klisně. Klisna byla čistokrevná a mimořádně pěkná. Geralt věděl, že kdysi patřila jistému půlelfovi, který ohodnotil plavovlasou zaklínačku podle prvního dojmu a šeredně se spletl. Ciri klisnu pojmenovala Kelpie, což v jazyce ostrovanů ze Skellige označovalo strašného a prchlivého ducha moře, který se někdy převtěloval do podoby koně. Jméno se ke klisně hodilo přímo ideálně. Není tomu tak dávno, co se o tom velice bolestivě přesvědčil jistý hobit, který se ji pokusil ukrást. Hobit se jmenoval Sandy Frogmorton, ale od té doby mu všichni říkali Kobzol.

"Jednou si srazí vaz," zabručela Yennefer, pohlížejíc na Ciri, cválající ve stříkající sprše, přikrčené, zaklesnuté ve třmenech. "Jednou si ta tvoje bláznivá dcera srazí vaz."

Geralt otočil hlavu a beze slova pohlédl přímo do čarodějčiných fialkových očí.

"No, tak dobře," pousmála se Yennefer, aniž by odvrátila zrak. "Promiň, naše dcera."

Znovu ho objala, silně se k němu přitulila, opět ho kousla do ramene, políbila ho a zase kousla. Geralt se dotkl ústy jejích vlasů a opatrně stáhl čarodějce košili přes ramena.

A pak se oba opět ocitli v posteli v rozházených peřinách, ještě teplých a nasáklých sny. A začali se navzájem hledat a hledali se dlouho a velice trpělivě. Vědomí, že se nakonec přece jen naleznou, je naplňovalo radostí a štěstím. Radost a štěstí bylo ve všem, co dělali. A i přesto, že se tak moc lišili, věděli jako vždy, že to nejsou rozdíly, jež by je oddělovaly, ale rozdíly, které je spojují a vážou, vážou tak silně a pevně jako sekerou přitesané osazení krokví a hřebenu, osazení, z něhož se rodí dům. A bylo to jako poprvé, kdy jej uchvátila její oslňující nahota a intenzivní touha a ji okouzlila jeho jemnost a cit. A stejně jako poprvé mu to chtěla říci, ale on ji umlčel polibkem a laskáním a doslova tomu odebral veškerý smysl. Později, když jí to chtěl říci on, nedokázal ze sebe dostat ani hlásek a ještě později je štěstí a rozkoš zavalily silou hroutící se skály a zůstal jen jeden velký záblesk pod víčky a zůstalo něco, co bylo němým výkřikem a svět přestal existovat, něco skončilo a něco začalo, něco přestalo a bylo ticho, ticho a klid.

A okouzlení.

Svět se pomalu vracel do vyjetých kolejí a opět tady byla postel prosycená snem a sluncem zalitá komnata a den... Den...

"Yen?"

"Mhm?"

"Když jsi řekla, že den je nádherný, dodalas dobrá práce. Má to snad znamenat..."

"Má," potvrdila a protáhla se zapřená pažemi a zachycená cípů peřiny, takže se jí v tom okamžiku vzedmula prsa tak, až to v zaklínači vyvolalo mocný záchvěv ve spodní části těla. "Koukni, Geralte, to počasí jsme vytvořili my. Včera večer. Já, Nenneke, Triss a Dorregaray. Nemohla jsem přece riskovat, tenhle den musí být krásný..."

Odmlčela se a šťouchla ho kolenem do boku.

"Vždyť je to přece nejdůležitější den ve tvém životě, hlupáčku."

II.

Hrad Rozrog, stojící na výběžku uprostřed jezera, se dožadoval generálních oprav zvnějšku i zevnitř, a to ne od včerejška. Mírně řečeno, Rozrog byla zřícenina, beztvarý shluk kamení, hustě porostlý břečťanem, psím vínem, lišejníkem a mechem. Byla to zřícenina, stojící uprostřed jezer, bažin a močálů, hemžících se žábami, mloky a želvami. Byla to zřícenina, už když byl darován králi Herwigovi. Hrad Rozrog a okolní bažiny byly něco jako doživotní dar - dar na rozloučenou pro Herwiga, který před dvanácti lety abdikoval ve prospěch svého synovce Brenana, odedávna nazývaného Dobrý. Geralt se s bývalým králem seznámil Marigoldovým prostřednictvím, protože trubadúr na hradu pobýval velice často, jelikož Herwig byl příjemný a milý hostitel.

Herwiga a jeho hrad Marigold připomněl, když Yennefer všechna místa ze zaklínačova seznamu vyloučila jako nevyhovující. S Rozrogem čarodějka kupodivu souhlasila okamžitě a ani nepokčila nos.

A tak došlo k tomu, že se svatba Geralta s Yennefer měla konat na hradu Rozrog.

III.

Zpočátku to měla být svatba tichá a neoficiální, ale během času se ukázalo - z nejrůznějších důvodů - že to není možné, takže bylo třeba sehnat někoho s organizačními schopnostmi. Yennefer to samozřejmě odmítla, nelíbilo se jí organizovat vlastní svatbu. Geralt a Ciri, o Marigoldovi ani nemluvě, neměli o organizaci ani potuchy, A tak tím pověřili Nenneke, kněžku bohyně Melitele z Ellenderu. Nenneke přijela okamžitě a s ní dvě mladší kněžky, Iola a Eurneid.

A začaly problémy.

IV.

"Ne, Geralte," nafoukla se Nenneke a dupla nohou. "Nevezmu na sebe žádnou odpovědnost ani za obřad ani za hostinu. Ta rozvalina, které nějaký idiot říká hrad, se nehodí vůbec k ničemu. Kuchyně je rozpadlá, taneční sál se dá použít snad jenom jako stáj a kaple... To v podstatě ani kaple není. Můžeš mi říct, jakého boha ten kulhavec Herwig vůbec uctívá?"

"Pokud vím, neuctívá žádného. Tvrdí, že náboženství je mandragora pro masy."

"To jsem si mohla myslet," prohlásila kněžka, neskrývajíc pohrdání. ‚V kapli není ani jedna socha, není tam vůbec nic, nepočítám-li myší bobky. A ke všemu takový zatracený zapadákov. Geralte, proč nechcete mít svatbu ve Vengerbergu, v civilizované zemi?"

"Vždyť víš, že Yen je kvadronka a v těch tvých civilizovaných zemích smíšená manželství netolerují."

"U Velké Melitele! Jedna čvrtina elfské krve, to je nějaký problém? Skoro každý má přece nějakou tu příměs krve Staršího lidu. Není to nic jiného než pitomé předsudky!"

"Já je nevymyslel."

V.

Seznam hostů nebyl nijak dlouhý. Snoubenci ho sestavili společně a rozesláním pozvánek pověřili Marigolda. Brzy vyšlo najevo, že trubadúr seznam ztratil dřív, než si ho stačil přečíst. Protože se to styděl přiznat, použil laciného triku a sezval koho jen se dalo. Samozřejmě, znal Geralta i Yennefer tak dobře, že na nikoho důležitého nezapomněl, nebyl by to ale on, aby seznam hostů neobohatil o podivuhodný počet zcela náhodných osob.

A tak se tam objevil starý Vesemir z Kaer Morhen, Geraltův vychovatel, a s ním i zaklínač Eskel, s nímž se Geralt přátelil již od dětství.

Přišel druid Myšilov ve společnosti opálené plavovlásky jménem Freya, jež byla o hlavu vyšší a pár set let mladší než on. Spolu s nimi dorazil jarl Crach an Craite ze Skellige ve společnosti syna Ragnara a Lokiho. Ragnarovi, když jel na koni, dosahovaly nohy skoro až k zemi, Loki zase připomínal jemného elfa. Nebylo na tom ostatně nic divného - byli to sice bratři, ale za matky měli různé jarlovy souložnice.

Ohlásil se fojt Caldemeyn z Blavikenu s dcerou Annikou, dosti atraktivní, ale strašně nesmělou dívkou. Dostavil se trpaslík Yarpen Zigrin bez - což bylo zajímavé - obvyklé společnosti vousatých loupežníků, jimž říkal "ogaři". K Yarpenovi se cestou přidal elf Chireadan, jež měl mezi Starším lidem ne zcela jasné, ale bezesporu vysoké postavení, doprovázený několika málomluvnými elfy, které neznal nikdo.

Dorazila i hlučná tlupa půlčíků, z nichž Geralt znal pouze Daintyho Biberveldta, farmáře z Rdesnové Louky, a z doslechu jeho svárlivou ženu Gardenii. V tomto houfu se nacházel i jeden půlčík, který půlčíkem nebyl - slavný podnikatel a kupec Tellico Lunngrevink Letorte z Novigradu, měňavec, doppler, vystupující jako půlčík pod přijatým jménem Dudu.

Objevil se baron Freixenet z Brokilonu se ženou, urozenou dryádou Braenn a pěti dcerkami, jmény Morenn, Cirilla, Mona, Eithé a Kashka. Morenn vypadala tak na patnáct let a Kashka na pět. Všechny měly ohnivě rusé vlasy, přestože Freixenet byl černovlasý a Braenn medově plavovlasá. Braenn byla viditelně těhotná. Freixenet zcela vážně tvrdil, že to tentokrát musí být syn, při čemž hejno jeho rusých dryád po sobě pokukovalo a pochechtávalo se a Braenn s lehkým úsměvem dodávala, že onen "syn" se bude jmenovat Melissa.

Dostavil se Jarre Jednoruký, mladý kněz a kronikář z Ellanderu, chovanec Nenneke. Přišel hlavně kvůli Ciri, do níž se zahleděl. Ciri, jak se roztrpčené Nenneke zdálo, brala nesmělé nadbíhání zmrzačeného mládence na lehkou váhu.

Seznam neočekávaných hostů započal kníže Agloval z Bremervoordu, jehož příjezd hraničil se zázrakem, protože se s Geraltem upřímně nesnášeli. Ještě podivnější bylo, že se dostavil ve společnosti manželky sirény Sh'eenaz. Sh'eenaz sice kdysi obětovala svůj rybí ocas v záměnu za dvojici neobyčejně krásných nožek, ale bylo o ní známo, že se nikdy nevzdaluje od mořského pobřeží, protože v ní pevnina vzbuzuje strach.

Málokdo očekával příjezd dalších korunovaných hlav - také je nikdo nezval. Přesto však monarchové posílali dopisy, dárky, posly - nebo všechno najednou. Museli se asi domluvit, protože poslové cestovali ve skupině, která se během cesty spřátelila. Rytíř Yves zastupoval krále Ethaina, kastelán Sulivoy krále Venzlava, sir Matholm krále Sigismunda a sir Devereux královnu Addu, bývalou strigu. Cesta musela být veselá, neboť Yves měl rozseknutý ret, Sulivoy ruku na pásce, Matholm kulhal a Deveux měl takovou opici, že se sotva držel v sedle.

Nikdo nepozval zlatého draka Villentretenmertha, protože nikdo nevěděl, jak ho pozvat a kde ho vůbec hledat. K všeobecnému údivu se drak objevil, samozřejmě inkognito, v podobě rytíře Borcha erbu Tři Kavky. Tam, kde byl i Marigold se ovšem o nějakém inkognitu nedalo mluvit, ale přesto jen málokdo věřil, když básník ukazoval na kudrnatého rytíře a tvrdil, že je to drak.

Nikdo nečekal ani nezval pestrobarevnou sebranku, která se označovala jako "Marigoldovi přátelé a známí". Byli to hlavně básníci, muzikanti a trubadúři, k tomu ještě akrobat, profesionální hráč kostek, krotitelka krokodýlů a čtyři zmalované panenky, z nichž tři vypadaly jako prostitutky a čtvrtá, která jako harapanna nevypadala, jí byla

bezpochyby také. Skupinu doplňovali dva proroci, z toho jeden falešný, jeden sochař, jedno plavovlasé a věčně opilé médium ženského pohlaví a poďobaný gnóm, který tvrdil, že se jmenuje Schuttenbach.

Kouzelnou obojživelnou lodí, připomínající labuť zkříženou s velkým polštářem, se dostavili čarodějové. Bylo jich čtyřikrát méně než bylo pozváno a třikrát více než bylo očekáváno, protože Yenneferini kolegové, jak se tvrdilo, odsuzovali její sňatek s mužem mimo jejich bratrstvo - a navíc zaklínačem. Část z nich pozvání ignorovala, část se vymluvila na nedostatek času a nutnou účastí na výročním celosvětovém konventu čarodějů. Takže na palubě - jak ho Marigold pojmenoval - "peřinovce" byl pouze Dorregaray z Vole a Radcliffe z Oxenfurtu. A byla tam také Triss Ranuncul s vlasy barvy říjnových kaštanů.

VI.

"To ty jsi pozval Triss Ranuncul?"

"Ne," zavrtěl hlavou zaklínač, velebíce fakt, že mu mutace krevního oběhu neumožňovala, aby se červenal. "Já ne. Myslím, že to udělal Marigold, přestože všichni svorně tvrdí, že se o svatbě dozvěděli z magických krystalů."

"Nepřeji si, aby Triss byla na mé svatbě!"

"Ale proč? Vždyť je to tvoje kamarádka."

"Nedělej ze mě hlupáka, zaklínači! Všichni vědí, že ses s ní vyspal!"

"To není pravda."

Yenneferiny fialkové oči se nebezpečně zúžily.

"Je to pravda."

"Není!"

"A je!"

"Tak dobře," obrátil se vztekle. ‚Je to pravda. A co má být?"

Čarodějka chvilku mlčela, pohrávajíc si přitom s obsidiánovou hvězdou na černé sametce.

"Nic," řekla pak. "Jen jsem chtěla, aby ses přiznal. Nikdy se mě nepokoušej obelhávat, Geralte. Nikdy."

VII.

Zeď byla cítit mokrým kamením a kyselým býlím, slunce prosvětlovalo hnědou vodu v příkopu, vytahovalo teplou zeleň porostu na dně močálů a jiskřivou žluť stulíků, plovoucích po hladině.

Hrad se pomalu probíral k životu. V západním křídle někdo rozrazil okenice a hlasitě se rozesmál. Někdo jiný se slabým hlasem domáhal láku z kyselého zelí. Jeden z Marigoldových kolegů, hostujících na hradě, slepec, si při holení zpíval:

Za stodolou, kdes na plotě
Kohout hlasitě tam pěje
Hned se milá vrátím k tobě
Jen ulevím trochu sobě...

Vrzly dveře a na nádvoří vyšel Marigold. Protahoval se a protíral si oči.

"Jak se vede, ženichu," pronesl unaveným hlasem. "Jestli chceš zmizet, máš teď poslední příležitost."

"Stal se z tebe ranní ptáček, Marigolde."

"Vlastně jsem ani nešel spát," zabručel básník, když usedl na kamennou lavičku vedle zaklínače a opřel se zády o zeď porostlou psím vínem. "Bohové. to byla ale noc. Ale co, přátelé se nežení každý den, tak to bylo zapotřebí oslavit."

"Svatební hostina je už dneska," připomněl mu Geralt. "Vydržíš to?"

"Chceš mě urazit?"

Slunce pálilo a ptáci v křovinách štěbetali. Od jezera bylo slyšet šplouchání a pištění. Morenn, Cirilla, Mona, Eithé a Kashka, rusovlasé dryády, Freixenetovy dcerky se koupaly, jako obvykle nahé, ve společnosti Triss Ranuncul a Myšilovovy přítelkyně Freyi. Nahoře, na rozpadajícím se cimbuří, si královští poslové, rytíři Yves, Sulivoy, Matholm a Devereux rvali dalekohled z rukou.

"Pobavili jste se alespoň dobře, Marigolde?"

"Ani se neptej."

"Nějaký větší skandál?"

"Několik."

První skandál, jak oznámil básník, měl rasový základ. Tellico Lungrevink Letorte najednou uprostřed zábavy prohlásil, že už má dost toho převleku za půlčíka. Doppler ukázal prstem na přítomné dryády, elfy, hobity, sirénu, trpaslíka a gnóma, který tvrdil, že se jmenuje Schuttenbach, a prohlásil za diskriminaci skutečnost, že všichni mohou být sami sebou a jen on, Tellico, se musí strojit v cizí peří. Po tom všem se na chvíli změnil do své přirozené podoby. Při tom pohledu Gardenie Biberveldtová omdlela, kníže Agloval se málem udávil candátem a Annika, dcera fojta Caldemeyna, dostala hysterický záchvat. Situaci zachránil drak Villentretenmerth, nadále v podobě rytíře Borcha Tři Kavky, tím, že dopplerovi klidně vysvětloval, že změna podoby je privilegium, které ovšem také zavazuje mimo jiné k tomu, aby dotyčný přijímal podobu považovanou za společensky přijatelnou a uznávanou a že to není nic jiného než pouhá zdvořilost k hostiteli.

Doppler obvinil Villentretenmertha z rasismu, šovinismu a nedostatku základních znalostí o tématu diskuse. Uražený Villentretenmerth se proto na chvíli proměnil do své přirozené dračí podoby, přičemž zničil něco nábytku a vyvolal všeobecnou paniku. Když se situace poněkud uklidnila, rozpoutal se prudký spor, v němž si lidé i nelidé na různých příkladech navzájem vytýkali nedostatek tolerance a rasové snášenlivosti. Dosti neočekávaný zvrat v diskusi vyvolal hlas pihovaté Merle, děvky, která jako děvka nevypadala. Merle oznámila, že celý ten spor je hloupý a bezpředmětný a netýká se opravdových profesionálů, kteří takové věci nerozlišují, což je ona ochotna na místě dokázat (za přiměřenou odměnu, ovšem), klidně i s drakem Villentretenmerthem v jeho přirozené podobě. V tichu, které v tom okamžiku nastalo, uslyšeli médium ženského pohlaví prohlásit, že je ochotná udělat totéž a to zdarma. Villentretenmerth rychle změnil téma a začal diskutovat o tématech bezpečnějších, jako jsou ekonomie, politika, lov, rybolov a hazard.

Ostatní skandálky byly víceméně přátelské. Myšilov, Radcliffe a Dorregaray se vsadili, kdo z nich silou vůle přinutí levitovat více předmětů najednou. Vyhrál Dorregaray, jenž ve vzduchu udržel dvě židle, podnos s ovocem, mísu polévky, glóbus, kočku, dva psy a Kashku, dceru Freixeneta a Braenn.

Pak se dvě Freixenetovy dcery, Cirilla a Mona, porvaly a bylo třeba poslat je na kutě. Krátce nato se porval Ragnar s rytířem Matholmem kvůli Morenn, nejstarší Freixenetově dceři. Rozčilený Freixenet přikázal Braenn zamknout všechny jejich rusovlasé ratolesti v pokoji a sám se zapojil do soutěže v pití, kterou zorganizovala Myšilovova přítelkyně Freya. Velmi rychle se ukázalo, že Freya má nepředstavitelnou odolnost vůči alkoholu, hraničící téměř s imunitou. Většina básníků a bardů, Marigoldových přítelíčků, už byla pod stolem, ale Freixenet, Crach an Craite a fojt Caldemeyn bojovali udatně, leč nakonec podlehli i oni. Velmi houževnatě se držel čaroděj Radcliffe, ovšem jen do té doby, než ho přistihli, že podvádí - měl u sebe roh jednorožce. Poté, co mu ho zabavili, neměl proti Freyi nejmenší šanci. U stolu, kde seděla ostrovanka, bylo za chvíli prázdno - pak s ní nějakou dobu pil naprosto neznámý pobledlý muž ve staromódním kaftanu. Po jistém čase onen muž vstal, zapotácel se, uctivě se uklonil a prošel zdí stejně snadno jako mlhou. Pečlivá prohlídka starobylých portrétů, zdobících zdi sálu, přinesla zjištění, že by se mohlo jednat o Willema, zvaného Čert, dědice Rozrogu, zamordovaného v době temna před několika sty lety.

Starobylý hrad skrýval všelijaká tajemství a v minulosti se těšil pochybné a pochmurné slávě. Další příhody napřirozeného charakteru se již ale nevyskytly. Kolem půlnoci vletěl otevřeným oknem dovnitř upír, ale toho zahnal trpaslík Yarpen Zigrin tím, že se do něho strefoval česnekem. Celý večer cosi vylo, řinčelo řetězy a sténalo, jenže toho si nikdo nevšímal, protože si všichni mysleli, že je to Marigold a silně

Michal Ambrúš
94

prořídlá skupinka jeho zatím poměrně střízlivých přátel. Přesto však to byli duchové, o čemž svědčilo množství ektoplazmy, pokrývající schodiště, na níž několik osob uklouzlo a citelně si natlouklo.

Hranici tolerance překročil rozčepýřený přízrak s ohnivýma očima, který zlomyslně štípl Sh'eenaz do zadečku. Tuto výtržnost se podařilo srovnat jen s obtížemi, protože se Sh'eenaz domnívala, že to byl Marigold. Přízrak tohoto omylu okamžitě zneužil a plížil se po sále a štípal další oběti, než ho přistihla Nenneke a vypudila pomocí exorcismu.

Několika osobám se zjevila Bílá paní, jíž - dá-li se věřit legendám - zazdili zaživa v rozrožských kobkách. Našli se skeptici, kteří tvrdili, že to nebyla žádná Bílá paní, ale médium ženského pohlaví, jež se potácelo po ochozech při pátrání po nějaké další flašce.

Pak nastalo všeobecné mizení osob. První zmizel rytíř Yves a krotitelka krokodýlů, krátce nato nebylo ani stopy po Ragnarovi a Eurneide, kněžce Melitele. Potom zmizela Gardenie Biberveldtová, ale zjistilo se, že šla spát. Najednou chyběl Jarre Jednoruký a druhá Melitelina kněžka Iola. Ciri, ačkoli tvrdila, že jí je Jarre lhostejný, projevila určité znepokojení, ale vyjasnilo se, že si mladík odskočil na stranu a spadl do mělkého příkopu, kde usnul. Iolu nalezli pod schodištěm. S elfem Chireadaem. Byla také spatřena Triss Ranuncul jak společně se zaklínačem Eskelem z Kaer Morhen mizí v zahradním altánku. K ránu někdo tvrdil, že z altánku vyšel doppler Tellico. Topili se v dohadech, kterou podobu vlastně doppler nabyl, zda Triss nebo Eskela. Někdo dokonce nanesl odvážnou myšlenku, že se na hradě nacházejí doppleři dva. Chtěli se otázat draka Villentretenmertha, coby odborníka na změny podoby, na jeho názor, ale ukázalo se, že drak zmizel a s ním i harapanna Merle.

Ztratila se i druhá děvka a jeden z proroků. Prorok, který zůstal, tvrdil, že on je ten pravý, ale nebyl schopen dokázat to. Zmizel také gnóm, vydávající se za Schuttenbacha, a dosud nebyl nalezen.

"Můžeš litovat," domluvil bard s mohutným zívnutím. "Lituj toho, Geralte, že jsi tam nebyl. Bylo tam pěkně husto."

"Lituju toho," zabručel zaklínač. "Ale to víš... Nešlo to, protože Yennefer... Vždyť to sám znáš nejlíp..."

"Samo, že znám," souhlasil Marigold. "Proto se taky nežením."

VIII.

Z hradní kuchyně se linulo zvonění pánví, veselý smích a popěvky. Uživit celou tu hromadu hostů byl problém, neboť král Herwig neměl v podstatě žádné služebnictvo. Přítomnost čarodějů situaci také neřešila, neboť za účelem všeobecné spokojenosti bylo rozhodnuto, že se budou podávat jen přírodní produkty, a bylo upuštěno od kulinární

magie. Dopadlo to tedy tak, že Nenneke do práce nahnala koho jen se dalo. Zpočátku to nebylo jednoduché; ti, které kněžka polapila, neměli o kuchyňských pracech ani ponětí, a ti, kdo ponětí měli, utekli. Nenneke ale nalezla nečekanou pomoc v osobě Gardenie Biberveldtové a hobitek z její družiny. Znamenitými kuchařkami, ochotnými spolupracovat, se kupodivu projevily všechny čtyři harapanny z Marigoldovy družiny.

Se zásobami už takové potíže nebyly. Freixenet a kníže Agloval zorganizovali hon a dodali dostatek zvěřiny. Braenn a jejím dcerám stačily dvě hodiny na to, aby kuchyni naplnily divokým ptactvem. Dokonce i nejmladší dryáda Kashka se uměla lukem ohánět obstojně. Král Herwig, který miloval rybolov, vyplouval za šerého úsvitu na jezero a přivážel štiky, candáty a obrovské okouny. Společníka mu obvykle dělal Loki, mladší syn Cracha an Craite. Loki se vyznal v rybaření i v lodích a navíc byl ráno použitelný, neboť stejně jako Herwig nepil.

Dainty Biberveldt a jeho příbuzní, posílení dopplerem Tellicem, se starali o výzdobu sálu i komnat. Do pomývání a úklidu nahnali oba proroky, krotitelku krokodýlů, sochaře i věčně opilé médium ženského pohlaví.

Dozorem nad sklepem a pitím zprvu pověřili Marigolda a jeho kamarády básníky, což se ovšem projevilo jako katastrofální omyl. Bardi tedy byli vypuzeni a klíče předány Myšilovově přítelkyni Freyi. Marigold a jeho básníci proseděli celé dny před dveřmi do sklípku a snažili se Freyu vzrušit milostnými baladami, vůči nimž ovšem ostrovanka měla stejnou odolnost jako vůči alkoholu.

Geralt zvedl hlavu, vytržený z dřímoty klapáním kopyt na kamenném nádvoří. Z keřů, porůstajících zdi, se vynořila vodou se lesknoucí Kelpie s Ciri v sedle. Ciri byla oblečena do svého černého koženého kostýmu a na zádech měla meč, slavný Gevir, dobytý v pouštních katakombách Korath.

Chvíli na sebe mlčky hleděli, pak dívka pobodla klisnu patou a popojela blíž. Kelpie sehnula hlavu, aby na zaklínače dosáhla zuby, ale Ciri ji zadržela silným škubnutím uzdy.

"Takže dneska," ozvala se zaklínačka. "Dnes, Geralte."

"Dnes," potvrdil opřený o zeď.

"Mám z toho radost," řekla nejistě. "Myslím... nejsem si jistá, že budete šťastní, ale i tak z toho mám radost..."

"Seskoč dolů, Ciri. Promluvíme si."

Dívka potřásla hlavou a odhodila si vlasy na záda, za ucho. Geralt na chvíli spatřil širokou, ošklivou jizvu na její tváři - památku na dřívější strašlivé dny. Ciri si nechala narůst vlasy až na ramena a česala se tak, aby jizvu zakryla, často na ni ale zapomínala.

"Odjíždím, Geralte," oznámila. "Hned po hostině."

"Sesedni, Ciri."

Zaklínačka seskočila se sedla a posadila se vedle něho. Geralt ji objal a Ciri mu složila hlavu na ramena.

"Odjíždím," zopakovala.

Mlčel. Slova se mu drala na rty, ale nebyla mezi nimi taková, která by považoval za vhodná. Za potřebná. Mlčel.

"Vím, co si myslíš," řekla pomalu. "Myslíš si, že utíkám. A máš pravdu."

Mlčel. Věděl to.

"Konečně, po všech těch letech, jste svoji - Yen a ty. Zasloužíte si štěstí a klid. Domov. Ale mě to děsí, Geralte. Proto... utíkám."

Mlčel. Vzpomínal si na vlastní útěky.

"Vyrazím hned po hostině," zopakovala Ciri. "Chci... Chci znovu cítit vítr ve tváři na hřbetě cválajícího koně. Chci znovu vidět hvězdy na obzoru, chci si v noci pískat Marigoldovy balady. Toužím po boji, tanci s mečem, toužím po riziku, toužím po rozkoši, jakou mi přináší vítězství. A toužím po samotě. Chápeš mě?"

"Samozřejmě," usmál se smutně. "Samozřejmě, že tě chápu, Ciri. Jsi moje dcera, jsi zaklínačka. Uděláš, co budeš muset. Ale jedno ti říct musím. Jedno. Neutečeš, i když to budeš pořád zkoušet."

"Já vím," odpověděla a pevněji se k němu přivinula. "Pořád ještě mám naději, že jednou... Budu-li čekat, budu-li trpělivá, tak i já snad jednou zažiji takový krásný den... Takový pěkný den... I když..."

"Copak, Ciri?"

"Nikdy jsem nebyla hezká. A s tou jizvou..."

"Ciri," přerušil ji. "Ty jsi ta nejkrásnější dívka na celém světě. Hned po Yen, samozřejmě."

"Och, Geralte..."

"Jestli mi nevěříš, zeptej se Marigolda."

"Och, Geralte."

"Kam..."

"Na jih," přerušila ho okamžitě aniž by odvrátila tvář. "Ze země se tam ještě kouří po boji, probíhá obnova, lidé bojují o přežití. Potřebují ochranu a obranu. Budu se jim hodit. A je i poušť Korath... Je i Nilfgaard. Mám tam svoje účty. Máme tam svoje účty k vyrovnání, Gveir a já."

Zmlkla. Tvář jí ztuhla, zelené oči se zúžily, ústa zkřivila nenávistná grimasa. Vzpomínám si, přemítal Geralt, vzpomínám. Tak to bylo tehdy, když spolu ruku v ruce bojovali na schodišti hradu Rhys-Rhun. Schody byly kluzké krví a na nich on a ona, Vlk a Kočka, dva smrtící stroje, nelidsky rychlé a nelidsky kruté, zahnáni do úzkých, dotlačeni ke zdi. Ano, tehdy Nilfgaarďané jati hrůzou ustupovali před záblesky a svistem jejich čepelí a oni pomalu sestupovali dolů, dolů po schodišti hradu Rhys-Rhun, mokrém krví. Sestupovali, opřeni o sebe, spojeni, a před nimi šla smrt, smrt na dvou lesklých čepelích mečů. Chladný, klidný Vlk a šílená Kočka. Záblesk čepele, výkřik, krev, smrt... Tak, takhle to tehdy bylo... Tehdy...

Ciri si odhodila vlasy na záda a mezi plavými prameny zasvítil i sněžně bílý pruh na skráni.

Tehdy jí zbělely vlasy.

"Mám tam svoje účty," zasyčela. "Za Mistle. Za mou Mistle. Sice jsem ji pomstila, ale za Mistle je jedna smrt málo."

Bonhart, pomyslel si. Zabila ho z nenávisti. Och, Ciri, Ciri. Stojíš nad propastí, dcerko. Tvoji Mistle by nepomstilo ani tisíc smrtí. Chraň se před nenávistí, Ciri, zažírá se jako rakovina.

"Dávej na sebe pozor," zašeptal.

"Raději si všímám ostatních," usmála se zlověstně. "To se spíš vyplácí, má to větší smysl."

Už ji nikdy neuvidím, pomyslel si. Jestli odejde, tak už ji nikdy neuvidím.

"Uvidíš," odpověděla nečekaně a usmála se úsměvem čarodějky a ne zaklínačky. "Uvidíš, Geralte."

Pak se odtáhla, vysoká a štíhlá jako chlapec, hbitá jako tanečnice. Jedním skokem se vyhoupla do sedla.

"Yááá, Kelpie!!!"

Od kopyt vytryskly jiskry, vykřesávané podkovami z nádvoří.

Za zdí se objevil Marigold s loutnou přes rameno, v každé ruce velký džbán s pivem.

"Tu máš, napij se," řekl a usedl vedle něj. "Udělá ti to dobře."

"Já ti nevím. Yennefer mě varovala, že jestli ze mě bude něco cítit..."

"Požvýkáš trochu petržele. Pij, bačkoro."

Delší dobu seděli mlčky a pomalu upíjeli pivo ze džbánu. Marigold vzdychl.

"Ciri odjíždí, že?"

"Hm."

"Myslel jsem si to. Poslyš, Geralte..."

"Mlč, Marigolde."

"Tak jo."

Zase mlčeli. Z kuchyně se linula příjemná vůně pečené zvěřiny silně kořeněné jalovcem.

"Něco končí," dostal ze sebe Geralt ztěžka. "Něco končí, Marigolde."

"Kdepak," oponoval mu básník vážně. "Něco začíná."

IX.

Odpoledne proběhlo ve znamení všeobecného pláče. Všechno to začalo elixírem krásy. Elixír, přesněji mast, řečená Feenglanc a ve Starší mluvě "glamarye" použitá přesným způsobem, nevídaně vylepšovala vnady. Triss Ranuncul, již o to požádaly paní hostující na hradě, připravila větší množství glamarye a paní se okamžitě pustily do kosmetických úprav. Za zamčenými dveřmi bylo slyšet vzlykání Cirilly, Mony, Eithé a Kashky, jimž glamarye nebylo dovoleno použít. Této pocty se mělo dostát pouze nejstarší dryádě Morenn. Nejhlasitěji řvala Kashka. O patro výš ječela Lily, dcera Daintyho Biberveldta, neboť se prokázalo, že glamarye, ostatně jako většina jiných kouzel, na hobitky vůbec nepůsobí. V zahradě, mezi akáty, popotahovalo médium ženského pohlaví, protože netušilo, že glamarye způsobuje bleskové vystřízlivění a s ním související následky, mimo jiné hlubokou melancholii. V západním křídle hradu bulila Annika, dcera fojta Caldemeyna, která nevěděla, že se glamarye vtírá pod oči, svůj příděl snědla a dostala průjem. Ciri si vyzvedla svůj příděl a natřela jím Kelpie.

Pobrečely si také kněžky Iola a Eurneid, protože si Yennefer odmítla obléknout bílé svatební šaty, které pro ni ušily. Nepomohla ani přímluva Nenneke. Yennefer nadávala, vrhala kletbami a nádobím, přičemž pořád opakovala, že v bílém vypadá jako nějaká zkurvená panna. Navztekaná Nenneke začala vřískat také, přičemž čarodějku obviňovala, že se chová hůř než tři zkurvené panny najednou. Yennefer odpověděla tak, že vyčarovala kulový blesk a zdemolovala střechu rohové vížky, což mělo i svou dobrou stránku. Rachot byl tak hrozný, že z toho Caldemeynova dcera dostala šok a přešel ji průjem.

Znovu byli spatřeni Triss Ranuncul a zaklínač Eskel z Kaer Morhen, jak se něžně zavěšeni potají protahují do zahradního altánku. Tentokrát nebylo pochyb, že jsou to oba skutečně oni osobně, protože doppler Tellico popíjel pivo ve společnosti Marigolda, Daintyho Biberveldta a draka Villentretenmertha.

Ani přes usilovné a soustavné pátrání nebyl nalezen gnóm, vydávající se za Schuttenbacha.

X.

"Yen..."

Vypadala úchvatně. Černé, zvlněné kadeře, sepjaté zlatým diadémem, spadaly v lesklé kaskádě na ramena a na vysoký límeček dlouhých šatů z bílého brokátu s černými proužky na rukávech, stažených v živůtku nespočetným množstvím zášivek a fialových stužek.

"Květiny, nezapomeň na květiny," upozorňovala Triss Ranuncul celá v tmavé modři a podávala nevěstě kytici bílých růží. "Och, Yen, já mám takovou radost..."

"Triss, miláčku," zalkala Yennefer neočekávaně, načež se obě čarodějky objaly a políbily vzduch kolem uší a diamantových náušnic.

"Nechte už těch něžností," přikázala Nenneke a uhladila záhyby svého sněhobílého úboru kněžky. "Jdeme do kaple. Iolo, Eurneide, podržte jí šaty, jinak sebou švihne na schodech."

Yennefer se přiblížila ke Geraltovi a rukou v bílé krajkové rukavičce mu poopravila límec černého pláště vyšívaného stříbrem. Geralt jí nabídl rámě.

"Geralte," zašeptala mu do ucha. "Pořád tomu nemohu uvěřit."

"Yen," odpověděl jí šeptem. "Miluji tě."

"Já vím."

XI.

"Kde, u všech ďasů, vězí Herwig?"

"Nemám ponětí," odpověděl Marigold, přičemž si leštil přezky na své módní kamizolce barvy vřesu. "A kde je Ciri?"

"Nevím," zamračila se Yennefer a zavětřila. "Pěkně z tebe táhne petržel, Marigolde. Nestal se z tebe vegetarián?"

Hosté se začali scházet a pomalu zaplňovali prostornou kapli. Agloval, celý v obřadní černi, doprovázel zářivě bílou Sh'eenaz, vedle nich cupital houf půlčíků v béžovém, hnědém a okrovém, Yarpen Zigrin a drak Villentretenmerth zářili zlatem, Freixenet a Dorregaray ve fialovém, královští poslové v heraldických barvách, elfové a dryády v zeleném a Marigoldovi známí ve všech barvách duhy.

"Viděl někdo Lokiho?" otázal se Myšilov.

"Lokiho?" Přistoupil k nim Eskel a pohlédl na ně zpod bažantích pér, zdobících jeho baret. "Loki šel s Herwigem na ryby. Viděl jsem je ve člunu na jezeře. Ciri jela za nimi, aby jim řekla, že to už začíná."

"Kdy to bylo?"

"No, už je to dost dlouho."

"Mor na ně, zasrané rybáře!" zaklel Crach an Craite. "Když jim berou ryby, zapomenou na celý svět. Ragnare, skoč pro ně!"

"Počkejte," řekla Braenn a vytřepala si z hlubokého dekoltu pampeliškové chmýří. "Potřebujeme někoho, kdo umí rychle běhat. Mono! Kashko! Raenn'ess aen laeke, va!"

"Já to říkala," prskala Nenneke, "že na Herwiga není spoleh. Nezodpovědný hlupák jako všichni ateisti. Koho napadlo, že by zrovna on měl být hlavním ceremoniářem?"

"Je to král," řekl Geralt nejistě. "Sice bývalý, ale přece jen král..."

"Živijó..." zapěl nečekaně jeden z proroků, ale krotitelka krokodýlů ho uklidnila ránou do týla. V houfu půlčíků to zavřelo, někdo zaklel a někomu dalšímu jednu vrazili. Gardenie Biberveldtová zaječela, protože jí doppler Tellico přišlápl šaty.

Médium ženského pohlaví začalo bezdůvodně popotahovat.

"Ještě chvilku," sykla Yennefer s milým úsměvem a prsty zaťatými do kytice. "Ještě chvilku a trefí mě šlak. Ať už to konečně začne. Ať už je to za námi."

"Nemel sebou, Yen," zavrčela Triss, "nebo potrháš stehy."

"Kde je gnóm Schuttenbach?" zavřeštěl někdo z bardů.

"Nemáme ponětí," sborově zaječely čtyři děvky.

"Tak ať se po něm, u psí mateří, někdo podívá!" zakřičel Marigold. "Sliboval, že natrhá květiny. Co teď budeme dělat? Není tady ani Schuttenbach, ani květiny! Jak teď vypadáme?"

U vchodu do kaple to zavřelo a dovnitř s velkým křikem vběhly obě dryády vyslané k jezeru. Za nimi uháněl Loki, promáčený a špinavý, s velkým šrámem na čele.

"Loki!" vykřikl Crach an Craite. "Co se stalo?"

"Maaaamáááá!" bulila Kashka.

"Que'ss aen!" Braenn polapila dcerky a celá roztřesená a rozrušená přešla na dialekt brokilonských dryád: "Que'ss aen, que suecc'ss feal, caer me?"

"Převrátil se nám člun..." vydechl Loki. "Hned u břehu... Strašlivá obluda! Praštil jsem ji veslem, ale překousla mi ho... překousla mi veslo!"

"Kdo? Co?"

"Geralte!" vykřikla Braenn. "Geralte, Mona říká, že je to cinarea!"

"Žiritva!" vykřikl zaklínač. "Eskele, skoč mi pro meč!"

"Moje hůlka!" volal Doregaray. "Radcliffe, kde je moje hůlka?"

"Ciri!" řekl Loki, otíraje si krev z čela. "Ciri s ní bojuje! S tou obludou!"

"Kurva! Ciri proti žiritvě nemá nejmenší šanci! Eskele! Koně!"

"Počkejte!" Yennefer strhla diadém a hodila ho na podlahu. "Teleportujeme vás. Budete tam dřív! Dorregaray, Triss, Radcliffe! Podejte nám ruce..."

Všichni ztichli a pak hlasitě vykřikli. Ve dveřích kaple se objevil král Herwig, promočený, ale celý. Vedle něj stál prostovlasý mladíček v podivně se lesknoucí zbroji. Za nimi vešla Ciri,voda z ní jen crčela, byla zablácená, rozcuchaná, s Gveirem v ruce. Tvář měla rozseknutou od skráně po bradu. Zpod rukávu, urvaného z košile, se valila krev.

"Ciri!!!"

"Zabila jsem ji," pronesla zaklínačka slabým hlasem. "Rozsekla jsem jí lebku."

Zachvěla se a tak ji Geralt, Eskel a Marigold zachytili a podrželi. Meč však z ruky nepustila.

"Zase..." zasténal bard. "Zase to schytala přímo do obličeje... Proč jen musí mít takový zatracený pech..."

Yennefer hlasitě zaječela, odsunula Jarreho, který s jednou rukou jen překážel a uchopila Ciri. Čarodějku ani nenapadlo ohlížet se na to, že ji voda s bahnem a krví zašpiní a poničí šaty, přiložila zaklínačce prsty na tvář a vykřikla zaklínadlo. Geraltovi se zdálo, že se celý hrad zachvěl a slunce na vteřinu pohaslo. Yennefer sundala dlaň z Ciřiny tváře a všichni údivem vzdychli. Středná rána se stáhla do tenoučké červené jizvičky, lemované několika malými krůpějemi krve. Ciri zůstala viset v rukou, jež ji podpíraly.

"Výtečně," prohlásil Dorregaray. "Mistrova ruka se pozná."

"Blahopřeji, Yen," řekla tiše Triss a Nenneke se rozplakala.

Yennefer se usmála, vyvrátila oči a omdlela. Geralt ji stačil zachytit dříve než se, měkká jako hedvábná stužka, sesula na zem.

XII.

"Klid, Geralte," řekla Nenneke. "Nevzrušuj se. Za chvilku ji to přejde. Jen se trošku vysílila, to je všechno. A navíc ty nervy... Vždyť víš, jak moc Ciri miluje."

"Vím." Geralt zvedl hlavu a prohlížel si mladíka v lesklé zbroji,stojícího u dveří komnaty. "Poslyš, synku, vrať se do kaple. Do toho ti nic není. A jen tak, mezi námi, kdo vůbec jsi?"

"Jsem... Jsem Galahad," odpověděl mladý rytíř. "Mohu se... Mohu se otázat, jak se cítí ta krásná a statečná slečna?"

"Která?" usmál se zaklínač. "jsou tady dvě, obě pěkné, statečné a obě slečny, z toho ta jedna je jí jen náhodou. O kterou ti jde?"

Mladík znatelně zrudl.

"O tu... mladší..." odpověděl. "O tu, jež se bez váhání vrhla na pomoc Králi Rybáři."

"Komu?"

"On tím myslí Herwiga," skočila jim do řeči Nenneke. "Žiritva zaútočila na člun, z něhož Herwig s Lokim chytali ryby. Ciri se vrhla na žiritvu a tento mladíček, který byl náhodou poblíž, jí přišel na pomoc."

"Tak ty jsi pomohl Ciri," pohlédl zaklínač na mladého rytíře pozorněji a vděčněji. "Jak ti to říkají? Zapomněl jsem."

"Galahad. Je tohle Avalon? Hrad Krále Rybáře?"

Otevřely se dveře a v nich se objevila pobledlá Yennefer, podpíraná Triss Ranuncul.

"Yen!"

"Jdeme do kaple," pronesla čarodějka tichým hlasem. "Hosté čekají."

"Yen... Můžeme to odložit..."

"Stanu se tvou ženou, i kdyby mě měli sebrat čerti! A to okamžitě!"

"A Ciri?"

"Co Ciri?" za Yennefer se vynořila zaklínačka, která si do zdravé tváře vtírala glamarye. "Všechno je v pořádku, Geralte. Bylo to jen hloupé škrábnutí, ani jsem ho necítila."

Galahad s hlasitým řinčení a skřípáním zbroje poklekl, či spíše padl na jedno koleno.

"Krásná paní..."

Ciřiny velké oči se ještě zvětšily.

"Ciri, dovol," řekl zaklínač. "To je rytíř... hmmm... Galahad. Už se znáte. Pomohl ti, když jsi bojovala se žiritvou."

Ciri polil ruměnec. Glamarye začalo účinkovat, takže to byl ruměnec skutečně spanilý a jizva nebyla skoro vidět.

"Paní," mumlal Galahad. "Buď tak laskava. Dovol mi, krasavice, abych u tvých nohou... Toužím... Toužím..."

"Jak znám život, touží stát se tvým rytířem, Ciri," řekla Triss Ranuncul.

Ciri založila ruce za záda a vděčně se uklonila, stále mlčky.

"Hosté čekají," přerušila je Yennefer. "Galahade, vidím, že nejsi jen válečník, ale i zdvořilý chlapec. Bojoval jsi ruku v ruce s... mou dcerou, takže jí při slavnosti nabídneš rámě. Ciri, dělej, převleč se do šatů. Geralte, ty se učeš a zastrč si košili do kalhot, protože ji máš venku. Za deset minut vás chci všechny vidět v kapli!"

XIII.

Svatba proběhla skvěle. Paní i panny si kolektivně poplakaly. Obřad vedl Herwig, sice bývalý, ale přesto král. Vesimir z Kaer Morhen a Nenneke vystupovali jako rodiče snoubenců, Triss Ranuncul a Eskel jako svědci. Galahad doprovázel Ciri a Ciri se červenala jako pivoňka.

Ti, kdo měli meče, utvořili špalír. Marigoldovi kamarádi brnkali na loutnách, hudli na houslích a zpívali píseň, složenou přímo pro tuto příležitost, přičemž s refrénem jim pomáhaly rusovlasé Freixenetovy dcery a siréna Sh'eenaz, široko daleko známá svým krásným hlasem. Marigold pronesl řeč, popřál novomanželům mnoho štěstí, úspěchů a nade vše vydařenou svatební noc, za což se mu Yennefer odměnila kopancem do kotníku.

Potom se všichni vrhli do trůnního sálu a oblehli stoly. Do čela usedla Yennefer s Geraltem, ruce ještě svázané svatební šerpou. Usmívali se a odpovídali na přípitky a přání.

Hosté, kteří se vyřvali a vyřádili předešlou noc, se veselili rozvážně a disciplinovaně - a během podivuhodně dlouhé doby se nikomu nepovedlo opít. Nečekanou výjimkou byl Jarre Jednoruký, který přebral, když nedokázal snést pohled na Ciri, hořící ruměncem pod Galahadovými sladkými pohledy. Nikdo ani nezmizel, nepočítaje Kashku, kterou zakrátko nalezli pod stolem, kde spala na psu.

Přízrakům hradu Rozrog musely bohatě stačit zkušenosti z předcházející noci, protože nevykazovali známek života. Výjimku tvořil pouze kostlivec ověšený zbytky rubáše, který se znenadání zvedl za Aglovalovými, Myšilovovými a Freixenetovými zády. Kníže, baron i druid však byli tak hluboce vtaženi do diskuse o politice, že si zjevení ani nevšimli. Kostlivec se kvůli tomuto nedostatku pozornosti velice rozčílil, přesunul se kolem stolu a zacvakal zuby na Triss Ranuncul. Čarodějka, něžně přitulená k paži Eskela z Kaen Morhen, zvedla půvabnou ručku a luskla prsty. O kosti se postarali psi.

"Ať vás Velká Melitele zahrne svou přízní a požehnáním, milovaní." Nenneke políbila Yennefer a cinkla pohárem o Geraltův kalich. "Trvalo vám to ale zatraceně dlouho. No, teď už jste svoji. Mám z toho ohromnou radost a doufám, že si z vás Ciri vezme příklad a pokud si někoho najde, nebude s tím dlouho otálet."

"Mám dojem," kývl Geralt směrem na Galahada, zahleděného do zaklínačky, "že si už někoho našla."

"Mluvíš o tom podivínovi?" užasla kněžka. "Ó ne. Z toho nic nebude. Prohlédl sis ho? Ne? Tak se dívej, co dělá. Naoko se dvoří Ciri, ale přitom neustále prohlíží a ohmatává všechny poháry na stole. Musíš uznat, že to není tak úplně normální chování. Divím se té dívce, že na něho kouká jako na obrázek. Jarre, to je něco jiného. To je rozumný, zdvořilý..."

"Tvůj rozumný a zdvořilý Jarre právě padl pod stůl," přerušila ji Yennefer. "A teď už dost, Nenneke. Ciri jde k nám."

Plavovlasá zaklínačka usedla na Herwigem uvolněnou židli a přitulila se k čarodějce.

"Odjíždím," řekla tiše.

"Já vím, dcerko."

"Galahad... Galahad pojede se mnou. Nevím proč. Ale přece mu v tom nemůžu bránit, že?"

"Jistě. Geralte!" Yennefer upřela na svého muže oči planoucí teplým fialkovým světlem. "Běž se projít kolem stolů a trochu si popovídej s hosty. Můžeš si i něco vypít. Jeden pohár. Malý. Chtěla bych si tady s dcerou promluvit jako žena se ženou."

Geralt vzdychl.

Zábava u stolu byla čím dál veselejší. Marigoldovi kumpáni zpívali takové písničky, až to Annice, Caldemeynově dceři, vhánělo krev do tváří. Silně podnapilý drak Villentretenmeth objímal ještě opilejšího dopplera Tellica a přesvědčoval ho, že proměna v knížete Aglovala, s úmyslem zastoupit ho v posteli krásné sirény Sh'eenaz, by nebyl příliš přátelský čin.

Freixenetovy rusovlasé dcery mohly vyskočit z kůže, aby se zalíbily královským poslům, a královští poslové se snažili seč mohli, aby zaimponovali dryádám, což svým způsobem připomínalo panoptikum. Yarpen Zigrin, popotahující skobovitým nosem, vysvětloval Chireadanovi, že si jako dítě přál stát se elfem. Myšilov řval, že vláda padne, a Agloval mu oponoval. Nikdo nevěděl, o kterou vládu se jedná. Herwig vyprávěl Gardenii Biberveldtové o obrovském kapru, kterého ulovil na udici s vlascem z koňské žíně, a hobitka zasněně přikyvovala a jen občas přitom okřikla muže, aby tolik nechlastal.

Po ochozech pobíhali proroci a krotitelka krokodýlů v marné snaze najít gnóma Schuttenbacha. Freya, viditelně znechucena poslabšími muži, pila o duši s médiem ženského pohlaví, při čemž obě zachovávaly chvályhodné a vážné mlčení.

Geralt obcházel stůl, přiťukával si, nastavoval záda přátelskému poplácávání a tváře přátelským polibkům. Nakonec se přiblížil k místu, kde k Ciri opuštěnému Galahadovi přisedl Marigold. Galahad, zahleděný na básníkův pohár, něco mumlal a trubadúr mhouřil oči a se zájmem mu naslouchal. Geralt zůstal stát nad nimi.

"...a tak jsem nastoupil na tu loď," vyprávěl Galahad, "a vyplul do mlhy, i když se vám, pane Marigolde, musím přiznat, že se mi srdce svíralo hrůzou... A přiznávám, že jsem chvílemi ztrácel naději. Myslel jsem, že nastal můj konec, že v té neproniknutelné mlze zahynu... A pak vyšlo slunce, lesklo se na vodě jako... jako zlato... A tu jsem najednou před sebou spatřil... Avalon. Toto je přece Avalon, že?"

"Kdepak," odporoval mu Marigold, dolévaje. "Toto je Schwemmland, což se překládá jako Bažina.. Napij se, Galahade."

"A ten hrad... to musí být Montsalvat, ne?"

"V žádném případě. To je Rozrog. O hradu Montsalvat jsem, synku, jaktěživ neslyšel. A když jsem o tom neslyšel já, tak to v žádném případě neexistuje. Na zdraví novomanželů, chlapče!"

"Na zdraví, pane Marigolde. Ale ten král... Není to snad Král Rybář?"

"Herwig? Na ryby chodí rád, pravda. Kdysi dával přednost lovu, ale pak byl v bitvě u Orthu zraněn do nohy a tak nemůže jezdit na koni. Ale neříkej mu Král Rybář, Galahade. Za prvé to zní dost hloupě a za druhé by se Herwig mohl urazit."

Galahad dlouho mlčel, přičemž si pohrával s napůl prázdným pohárem. Pak si zhluboka povzdychl a rozhlédl se kolem sebe.

"Měli pravdu," zašeptal. "Je to jenom legenda. Pohádka. Fantazie. Zkrátka - lež. Místo Avalonu obyčejná Bažina. A žádná naděje."

"Ale, ale," šťouchl ho básník rukou do boku. "Nepropadej zármutku, chlapče. Proč ta zatracená melancholie? Jsi na svatbě, tak se bav, pij a zpívej. Jsi ještě mladý, máš celý život před sebou."

"Život," opakoval rytíř zamyšleně. "Jak to vlastně je, pane Marigolde? Začíná něco, nebo něco končí?"

Marigold na něj vrhl krátký, zkoumavý pohled.

"Ne, nevím," odvětil. "A když to nevím já, tak to neví nikdo. Závěr je takový, že nikdy nic nekončí a nikdy nic nezačíná."

"Tomu nerozumím."

"Ani nemusíš."

Galahad se znovu zamyslel se zamračeným čelem.

"A Grál?" zeptal se nakonec. "Co se stalo s Grálem?"

"Co je to Grál?"

"Je to něco, co hledáme," vysvětloval Galahad a upřel na trubadúra své smutné oči. "To, co je nejdůležitější. To, bez čeho život nemá smysl. To, bez čeho jsme neúplní, nehotoví a nedokonalí."

Bard sevřel rty a pohlédl na rytíře svým proslulým pohledem, v němž se nadhled mísil s veselou upřímností.

"Hlupáku," odpověděl, "vedle svého Grálu jsi přece seděl celý večer."

XIV.

Kolem půlnoci, když už se hosté dokázali dobře zabavit sami se sebou a Yennefer s Geraltem, uvolněni z oslavy, si mohli v klidu pohlédnout do očí, se rozletěly dveře a do sálu vykročil loupežník Vissing, všeobecně znám pod jménem Lup-Cup. Lup-Cup měřil něco kolem dvou metrů, vousy měl až k pasu a nos tvaru a barvy ředkve. Na jednom rameni měl svůj pověstný kyj Párátko a přes druhé pověšený ohromný pytel.

Geralt a Yennefer Lup-Cupa znali už z dřívějška. Nikoho z nich ale nenapadlo pozvat ho. Byla to evidentně Marigoldova práce.

"Buď vítán, Vissingu," řekla čarodějka s úsměvem. "To je milé, že sis na nás vzpomněl. Usedni mezi nás."

Loupežník, opřený o Párátko, se uhlazeně uklonil.

"Mnoho let radosti a kupu dětí," pronesl hlasitě. "To vám přeji já, milovaní. Sto let štěstí... Ale co to melu, dvě sta, kurva, dvě sta! Ach, jak jsem potěšen, Geralte i ty, paní Yennefer. Vždycky jsem věřil, že se vezmete, i když jste se vždycky hádali a žrali jako ti, abych neřekl, psi. Ach, kurva, co to melu..."

"Vítej, vítej, Vissingu," řekl zaklínač a nalil víno do největšího poháru, jaký našel. "Připij na naše zdraví. Odkud jsi přišel? Kolovaly zvěsti, že sedíš v base."

"Propustili mě." Lup-Cup si přihnul a hluboce vzdychl. "Propustili mě na tu, jak se to jen, kurva... na kauci. A tady pro vás mám, moji drazí, dárek. Tady máte."

"Co to je?" zabručel zaklínač, hledě na veliký pytel, v němž se něco mlelo.

"Chytil jsem to po cestě," odpověděl Lup-Cup. "Nachytal jsem ho v květinových záhonech, tam, co stojí ta kamenná nahatá ženská. Víte, ta, co na ni serou holubi..."

"Co je v tom pytli?"

"Ale, takový, jak bych to řekl, čertík. Chytil jsem ho pro vás jako dárek. Máte tady zvěřinec? Ne? Tak si ho vycpěte a pověste v sále, hosti se tomu budou divit. Ale řeknu vám, je to pěkně prolhaná potvora, ten čertík. Pořád mele, že se jmenuje Schuttenbach."

Berlín, listopad 1992

© 1994 by Czerwony Karzeß, Gdańsk

překlad Roman Kupka

ilustrace Michal Vondráček

Krajina nekonečných snů

Martina Pilcerová

A čas neustále plyne
stírá stopy života.
Leč i delší bytí hyne,
ten život vrací LARNEVKAAN ...
tak znělo poselství.

Cesta byla široká a zaprášená, po stranách obložená bílými balvany. Na obzoru jsme zatím nepostřehli žádné náznaky Larnevkaanu, krajiny snů všech quentů. Škoda, že jen malé části z nich se naskytla příležitost vypravit se do Larnevkaanu. My dva jsme patřili k těm, kterým se to podařilo.

Na vzdáleném úseku cesty se objevili poutníci. Po dvou hodinách vytrvalé chůze v nesnesitelném horku jsme je dohonili. Byli tři: quento se dvěma lidmi. Cíl jejich cesty se shodoval s naším - Larnevkaanem - zázrakem zázraků. Quenta jsme přijali mezi sebe a pokračovali v úmorném pochodu od nekonečna k nekonečnu. Dva lidé, quentovi otroci, šli za námi. Být otroky je jejich osud. Lidé nám sloužili už od nepaměti.

Slunce pražilo na kameny a vysušovalo písek, navlhlý slanou vodou. Mezi balvany, lemujícími cestu z obou stran, na nás hleděla vysychající, holá krajina, neposkytující podmínky ani té nejpřispůsobivější rostlině. Vítr už dávno přestal vát a moře se už dlouho neobjevilo. Divím se, že za ty roky neukrylo balvany pod nánosy písku. To by už nikdo nikdy do Larnevkaanu netrefil. Nikdo by se už nestal nesmrtelným!

Během chůze jsem si prohlížel quenta, který se k nám připojil. Svůj věk zakrýval kapucí, která mu volně splývala z hlavy až na dlouhý nos. Sevřené rty prozrazovaly velikou vůli a tvrdohlavost. Za nic na světě by se nevzdal svého snu stát se nesmrtelným, čehož může dosáhnout právě v Larnevkaanu. Neúprosně vtlačoval do sypkého písku svá chodidla a nehodlal zpomalit, nebo dokonce na něco čekat. Občas pohlédl na své otroky. Když se přesvědčil, že je všechno v pořádku, zamířil svůj pohled opět do dálky před sebe.

Jankavral Alco, můj společník, kráčel těsně vedle mě. Občas zvědavě pokukoval po nádherném meči, který vyčníval zpod dlouhého pláště našeho nového společníka.

Neúnavně jsme kráčeli dále. Do nosu nám stoupala silná slaná vůně smíšená s hnilobným zápachem krabů, lastur a ústřic, kteří nestihli ustoupit společně s mořem. Cesta mírně stoupala a před námi se nečekaně vynořil nevysoký pahorek. Konečně nějaká změna!

Když jsme se ocitli na vrcholu, téměř současně jsme se všichni zastavili při výhledu, který se nám naskytl. V oválném údolí ležela obrovská mršina mořské příšery. Horký závan větru k nám přinesl nesnesitelný zápach hnijícího a rozkládajícího se masa. Na jejím hřbetě zápasili o rozklovaná sousta hladoví supi. Jejich skřehotání se do uší odvyklých hluku zařezávalo jako břitva.

Našeho společníka na příšeře cosi zaujalo. Rychle k ní vykročil, neodtrhávaje zrak od jednoho bodu. Lesklo se tam něco bílého. Cizinec překračoval kupky písku, které tam naházel ještěr ocasem, když se pokoušel dostat zpátky do moře. Po okolí se v jižním a západním slunci třpytily jeho šupiny, které se mu námahou odtrhaly z těla. Supi zdvihli hlavy a jejich červené oči se zahleděly naším směrem. Náš společník si z toho ale nic nedělal. Jeho pozornost byla soustředěna na něco velmi třpytivého, v čem poznal obrovskou perlu zachycenou mezi dvěma šupinami.

Najednou mě něco chytilo za rukáv a já jsem bleskurychle sáhl po meči. Byl to však pouze cizincův člověk. Prosebně mi pohlédl do tváře, potom se jeho oči s obavou přesvědčily, zda je jeho pán stále ještě zaujatý perlou.

"Ó, pane, vyslechněte mě, prosím, i když jsem jenom pouhý člověk, který není hoden něco quentovi z vlastní vůle vyprávět!"

Čekal, co mu odpovím. Nedůvěřivě jsem si prohlížel klečící postavu, třesoucí se před mojí silou. Co mám dělat? Mám se až tak moc ponížit a vyslechnout otroka? Co mi může říct člověk? Co? Pro něj to musí být něco velmi důležitého, když se odvážil dotknout se mě. Ale pokud co je důležité pro něho, nemusí být pro mě. Ještě jsem se úplně nerozhodl umlčet ho, když to za mě udělal jeho vracející se pán.

"Chtěl mi něco povědět," řekl.

Cizinec s perlou v levé ruce na něho pohlédl pohledem ostrým jako meč a člověk se začal na zemi svíjet v bolestech. Má silný pohled - usoudil jsem. Silnější než můj.

"Je velice neposlušný!" otočil se quento ke mně s omluvným úsměvem.

"Vyslechněte mě!" zaprosil člověk ještě jednou.

To quenta vrcholně rozhněvalo, vytáhl meč a rozťal jím otrokovi břicho. Jeho muka musela být obrovská.

Druhý člověk padl vystrašeně na kolena. Quento mu věnoval letmý úsměv, který měl znamenat asi tolik, že pokud bude plnit jeho myšlenkové příkazy, nic se mu nestane.

Dech draka
&
Dračí Doupě

Z prachu zrozený

JESKYNĚ

6.

Ve skenovaném časopise nebyla tato stránka potištěna (zřejmě vada tisku). Jiný výtisk se mi však nepodařilo sehnat.

ale zvětšuje se při smrti každé bytosti, která je jeho nemocí zahubena. Myslím, že Maragiana lze zabít jen pokud zahyne jeho tělo velmi brzy po zrušení ochrany, kterou mu dává černá labuť, aby nestačil nalézt jiného strážce. Přikládám mapku Skalnatých hor, kde je vyznačena poloha Skrytého jezera, jak si ji pamatuji ze staré mapy, i vchod do Maragianovy jeskyně poblíž Skalnatého vrchu. Místnímu hraničáři se podařilo zastavit chorobu včas, ale ten mladý blázen, který Maragiana uvolnil, je mrtev. Blouznil a vykřikoval jen náhodná slova jako "Maragian", "netopýr", "všichni zahyneme" a podobně.

Ptáš se jistě, proč čekat na jarní rovnodennost. Netvor, který způsobuje smrt, má kouzelnou moc, a ta je nejslabší právě v době, kdy všechno ožívá. V té době se bude skrývat ve své jeskyni.

U jezera jsem nikdy nebyl. Vesničané tu oblast hor považují za prokletou. Přítel hraničář zakázal všem chodit ke Skalnatému vrchu a přesvědčil horaly žijící poblíž, aby opustili své domovy. Nelze však zabránit náhodným tulákům a potulným skřetím tlupám, aby se dostaly do dosahu netvora. Tím by se oblast, kterou ovládá, mohla zvětšit. Doufám, že tomu učiníte přítrž.

Víc nevím. Máte osud ve svých rukou.

Valdir

Skryté jezero

Skryté jezero je v podstatě horské pleso, z úpatí hory není vidět. Tvar má přibližně elipsovitý, kratší poloosa měří 200 a delší 250 sáhů. Je protáhlé od severu k jihu, uprostřed je ostrov přibližně kulatého tvaru o průměru asi 40 sáhů. Ostrov je jedním velkým mokřadem porostlým vrbinou. Zcela v centru je mohutný strom, na němž má hnízdo černá labuť se stříbřitou hlavou. Ve vodách jezera žije mohutný starý jezerní had, na jižním břehu je starý rybářský domek, v němž přebývají 2 duchové. Z druhé strany, na severovýchodě, má poblíž kraje lesa doupě párek vlkodlaků se svou vlčí smečkou, čítající 10 vlků.

Maragianova jeskyně

Vchod do jeskyně je z jižních svahů hory. Jde o kruhový, zjevně kouzlem proražený otvor ve velkém balvanu. Poněkud na východ od otvoru lze nalézt hnízdo varanů se dvěma dospělými a jedním mládětem.

Vstup do bludiště

Za otvorem je na první pohled obyčejná jeskyně, kromě toho, že se v ní povaluje kostra ve stříbrném brnění. V chodbě před bludištěm je chodbička, za níž bydlí starý malý plachý skalní skřítek velmi nerudné povahy, který však nade vše miluje stříbro (a nehne se odsud kvůli stříbrnému brnění, Maragian sem, Maragian tam, a jistě bude protestovat, pokud mu někdo bude chtít brnění odnést). Ví dost o vstupu do bludiště i o jiných věcech, avšak velmi málo o poměru cen zlata a stříbra. Na krku má stříbrný klíček od pokladnice, který kdysi našel v bludišti. Zlato se mu nelíbí. Ve své místnůstce má nějaké poklady. Otvor do chodbičky, která vede k němu do obydlíčka, není ničím zakrytý, je však jen 17 coulů vysoký. Vchod do bludiště je tajný, jde o poměrně standardní maskovaný otočný balvan.

Bludiště

Bludiště je zřejmě kouzlem vysekáno ve skále, je plné pastí, jeho vnitřní stěny jsou vlastně jenom asi 10 coulů široké kamenné přepážky pokryté vrstvičkou jakési pórovité hmoty. Podlaha je pokrytá půlsáhovými dlaždicemi. Stěny pohlcují zvuk (nedoletí dále než 10 sáhů, ani krolův ultrasluch nemá větší dosah). Je tam naprostá tma.

Maragianova komnata

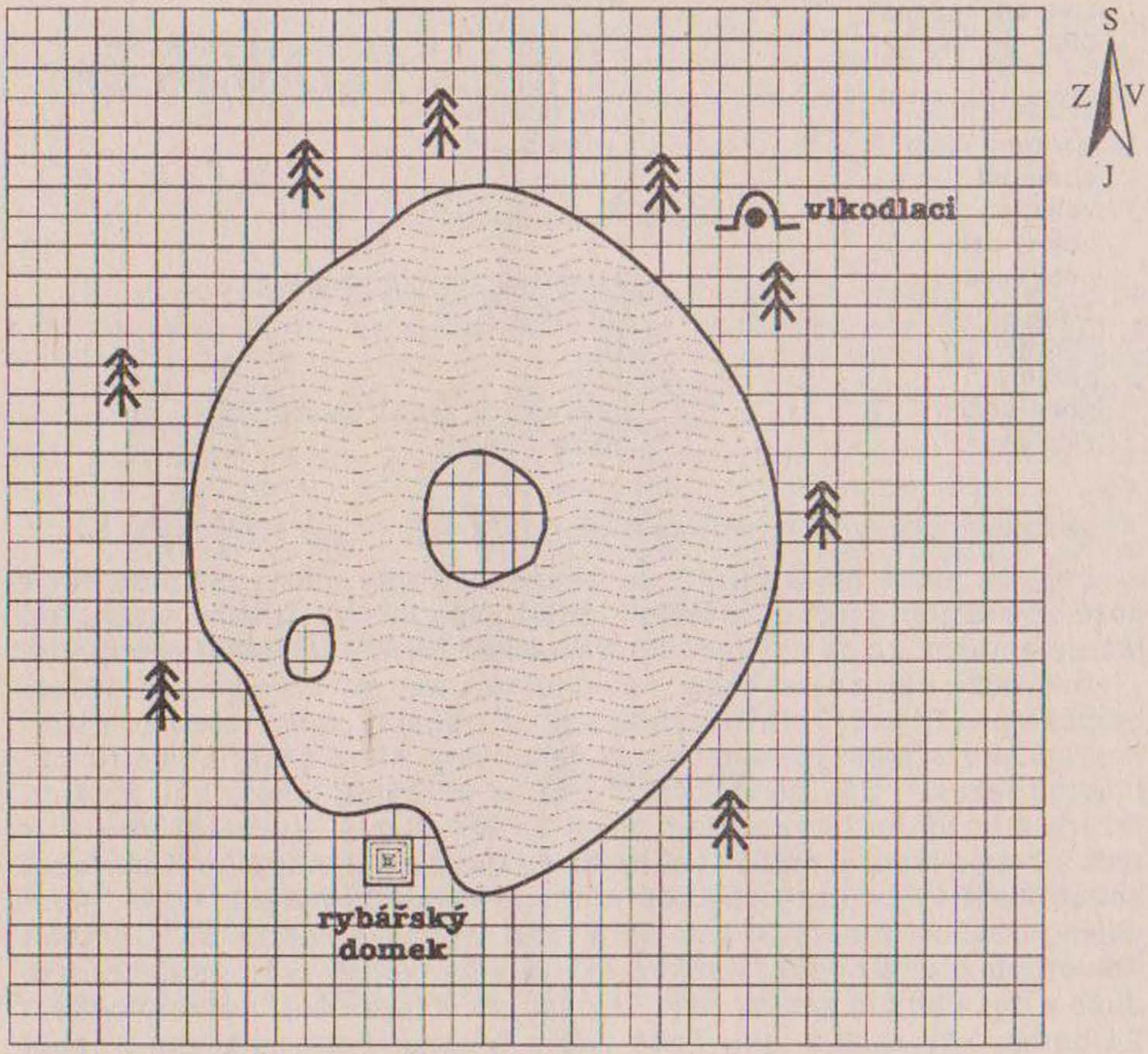
Maragian je během dnů slunovratu v místnosti, do které se lze dostat jen teleportem ze středu bludiště. V místnosti je jen jeho lůžko a stěna s částečně rozsvícenou mozaikou a zásuvný kámen, kterým lze rozsvítit stěny budiště. Z místnosti vedou dvoje tajné dveře do chodby - jedna chodba vede do místnosti A a končí železem pobitými dveřmi, které se nedají otevřít z místnosti, jen z chodby. Je to vlastně cela a jsou v ní dvě kostry, lidská a trpasličí. Druhá vede do místnosti B, kde je pokladna, k pokladně jsou zapotřebí 3 klíče, zlatý, stříbrný a bronzový, jeden z nich má u sebe Maragian. (Na krku, zlatý).

Černá labuť se stříbřitou hlavou

životaschopnost	7
útočné číslo	(+2) + 3/-2 = 5/-2 (hlava se zobákem) (+2) + 2/-1,2/-1 = 4/-1,4/-1 (údery křídly)
zvláštní útok	vlna (viz popis)
obranné číslo	(+4) + 2 = 6
odolnost	21
velikost	B
bojovnost	7
pohyblivost	21/okřídlenec (ve vzduchu)
zranitelnost	C,I,J,K,L,N
inteligence	10
síla mysli	17
přesvědčení	jako netvor, jehož život chrání
zkušenost	30 za 1 život

Je to magický tvor, vytvořený k ochraně života jiných stvořených tvorů.

Peří na hlavě má stříbřité, a v každém křídle má 3 velká stříbrná pera, v každém pak je 22 magů. Sídlí zásadně na stromě uprostřed jezera a nesmí se od něj vzdálit na více než hodinu. Zvláštní schopnost - labuť může být, pokud chce, neviditelná. Jako neviditelná pak ovšem nemůže použít svůj zvláštní útok, kdy při velmi rychlém letu nad hladinou může výkřikem způsobit vznik velké vlny, která zasáhne ostrůvek, hladinu jezera i pás podél břehů o šířce 30 sáhů, smete vše živé do jezera a každého tvora přitom zraní za 3k6 životů. Vyvolání této vlny trvá 3 kola a labuť ji může vyvolat 1x za den. V okamžiku umírání labuť snese zlaté vejce (ve skořápce je magenergie 33 magů). Pokud není vejce rozbito, během 3 dnů se z něj vylíhne nová labuť. Ochrana netvorova života působí i pokud existuje jen vejce, protože netvorova duše a duše labutě jsou spjaty. Tělo labutě uchrání duši netvora během 24 hodin, kdy vzniká jeho nové tělo z prachu. Pouze zahyne-li labuť během této doby, zahyne i netvor. Labuť může chránit jen dalšího magického tvora, ne tedy jinou bytost. Vytvoření labutě je přísně střeženým tajemstvím. Při zabití labutě a rozbití vejce se její duše spojí s duší hlídaného netvora a během jednoho dne se jiný vyhlédnutý pták promění v labuť a znovu přijme její úkol. Vyhlédnutý pták musí být nejvýše 1 míli daleko od mrtvé labutě.



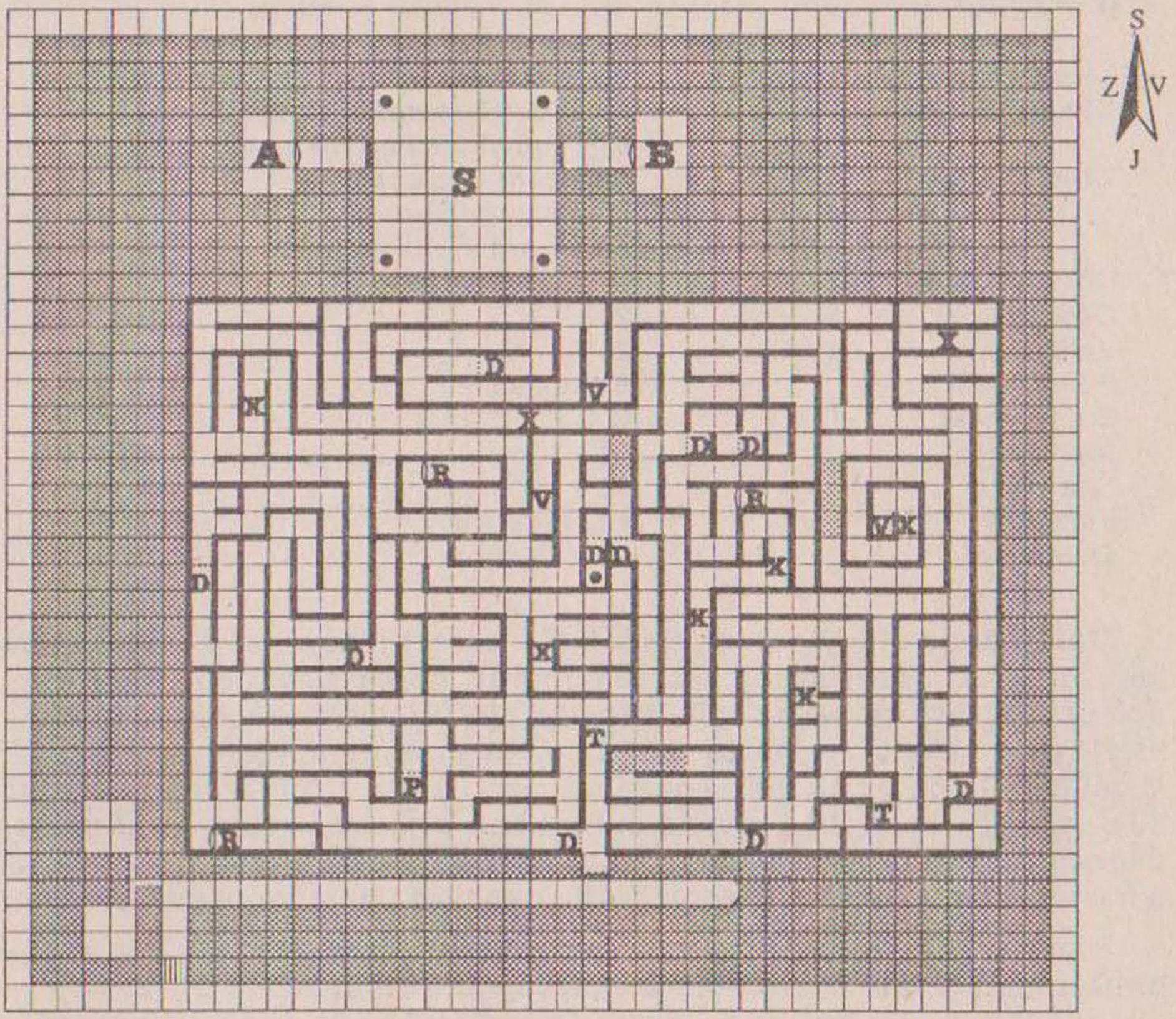
SKRYTÉ JEZERO ⊢ 10 sáhů

Vysvětlivky k plánu bludiště:

D - po došlápnutí na dlaždici je 25% pravdepodobnost, že na vyznačeném místě zapadne hrubá železná mříž.

X - s pravděpodobností 25% se spustí teleport na místo **P**.

P - cíl teleportu je pastí - s pravděpodobností 90% zapadnou dvě železné mříže.



(dveře
| tajné dveře
⋮ mříž
• teleport
▒ zelený hlen
|||| proražený zával

D nášlapná dlaždice
X bodce ve stěnách
T teleport na místo P
P nášlapná dlaždice
R rosolová krychle
V teleport do kobky A

⊢ 1 sáh

BLUDIŠTĚ

R - zde se nachází Rosolová krychle, v jedné z nich se nalézá bronzový klíček od Maragianovy pokladny.

V - zde je 25% pravděpodobnost, že se spustí teleport na místo **A**.

Dále je ve středu bludiště teleport přenášející mezi bludištěm a Maragianovou komnatou **S**.

Dveře do místností **A** a **B** lze otevřít jen zvenčí.

Maragian

Životaschopnost	11
Útočné číslo	8/-8 (dotyk jednou rukou) 6/-6 (dotyk oběma rukama současně)
Zvláštní útok	nakažení (viz popis) šílenství (viz popis) proud prachu (viz popis)
Obranné číslo	8, za letu 6
Odolnost	21
Velikost	B
Pohyblivost	8 (na zemi)
Zranitelnost	B,C,D,I,L,N
Inteligence	16
Síla mysli	16
Přesvědčení	zákonné zlo
Zkušenost	35 za 1 život

Maragian je štíhlý netvor oblečený v cárech, které jsou stejně šedé jako on sám. Mezi rukama a tělem jsou křídla podobná netopýřím, pomocí kterých dokáže létat, nejvýše ale ve výšce 30 sáhů, protože křídla jsou nejistá. Na hlavě nosí čelenku s rubínem, který ve tmě září. V čelence je polovina jeho kouzelné moci, proto ztratí-li čelenku, jeho síla se sníží. Jeho moc rovněž silně klesá v období kolem jarní rovnodennosti, protože to je doba probouzení života a ne smrti. V noci černá a lze ho vidět jen jako stín proti světlu nebo lze zahlédnout svítící rubín.

Protože je stvořen v podstatě z prachu, nepůsobí na něj žádná ohnivá kouzla, ale je zranitelný i obyčejnými zbraněmi.

Je to magický tvor, stvořený za souhry theurga a mága.

Maragian se nemůže volně pohybovat, je omezen na kruh o velikosti 3 mil od místa, v němž byl stvořen. Až počet jeho obětí dosáhne 1000, zvětší se jeho kruh na 30 mil, po dalších 10000 obětí na 300 mil. Pokud počet dalších obětí přesáhne 100000, není už omezen v pohybu.

Nakažení:

Dotyk Maragiana způsobí nemoc (Dokne-li se postavy sám Maragian, je nakažení automatické, jinak je to past na odolnost). První 3 dny se nijak neprojeví a není nakažlivá. Další 4 dny se projevuje lehká nevolnost (tvorové s odolností větší než +3 si ji neuvědomí), nemoc se stává nakažlivou (dotekem, past Odl-5-nic/nakažení), pak propuká týden migrény, poté týden horeček a končí to týdnem zimnic. Od okamži-

ku propuknutí migrény ztrácí všechny postavy schopnost soustředění se, a tím i získání magenergie a kouzlení, stejně jako boje. Nemoc se dá vyléčit léčivými lektvary nebo hraničářskými uzdravovacími kouzly. Jejich počet je závislý na počtu dnů, které uplynuly od nakažení:

lektvar\dny	1.-3.	4.-7.	8.-14.	15.-21.	22.-28.
rudý kříž	1	2	4	6	8
bílá hvězda	1	1	2	3	4
ostatní	1	1	1	2	2
lehké zranění	1	2	4	6	8
těžké zranění	1	1	2	3	4

Kouzla nebo lekvary musí být spotřebovány během jednoho dne.

Tento útok není ovlivněn tím, zda netvor má čelenku či ne, ani datem.

Šílenství:

Dotkne-li se Maragian tvora oběma rukama, způsobí kouzlem šílenství. Jde o past Int-9-nic/šílenství. Postava zachvácená šílenstvím přestává útočit, přestává se bránit a s mlžným výrazem v očích se pomalu pohybuje krajem. Její ani nepije, takže pokud ji nikdo nekrmí, umírá během 1k6+2 dnů. Léčit se dá jedině pomocí rozptyl kouzla nejméně za 25 magů. Pokud netvor nemá čelenku, klesá síla pasti o 2, ve dni jarní rovnodennosti o 4, dva dny před a po rovnodennosti o 2.

Proud prachu:

Pokud netvor vztáhne ruce, může z nich 3x za den vyslat proud prachových částic na vzdálenost až 7 sáhů, který se pokusí zasáhnout vybranou postavu (past Obr-9-nic/dušení). Zasažená postava je vyřazena, a pokud jí není poskytnuta pomoc (uvolnění dýchacích cest - trvá 2 kola), každé kolo ztratí k6+2 životů. Bez čelenky klesá síla pasti o 3, ve dni jarní rovnodennosti o 5, dva dny před a po rovnodennosti o 3.

Čelenka:

Byla vytvořena pro Maragiana a jen jemu slouží bez vedlejších efektů. Kdo si ji nasadí, nikdy ji dobrovolně nesundá. Zvyšuje sílu i obratnost postavy (+1 k bonusu za sílu i obratnost), pravděpodobnost neúspěchů všemožných činností klesá na polovinu, zvýší se i síla prováděných kouzel (při pastech se past zvýší o k6), přesvědčení se mění na zákonné zlo, postava denně ztratí 7 životů a při spánku jí nic nepřibude.

Jezerní had

Životaschopnost	4
Útočné číslo	úder ocasem 6, ovinutí 12
Obranné číslo	+5+3=8
Odolnost	10
Velikost	C
Bojovnost	8
Pohyblivost	10/vodní tvor
Manévr. schopnost	10
Zranitelnost	zvíře
Inteligence	1
Zkušenost	300

Asi 4 sáhy dlouhý had silnější než krolí noha, který žije v jezerech a živí se velkými rybami. Může zaútočit kvůli potravě, v tom případě útočí max. na velikost B, je-li vyrušen, může zaútočit na cokoliv. Svou oběť během 1 kola bleskově ovine, pak škrtí a drtí po dobu 6 kol (každé kolo ztráta k6 životů a past Odl-7-nic/bezvědomí) a 3 směny polyká (i v případě, že ji nezabil, ale jen v případě, že je v bezvědomí. Pokud tvor není v bezvědomí, had ho na kolo pustí a pak zaútočí znovu). Pokud had polkne oběť ještě živou, ta se v něm během času udusí (1-3 životy za kolo).

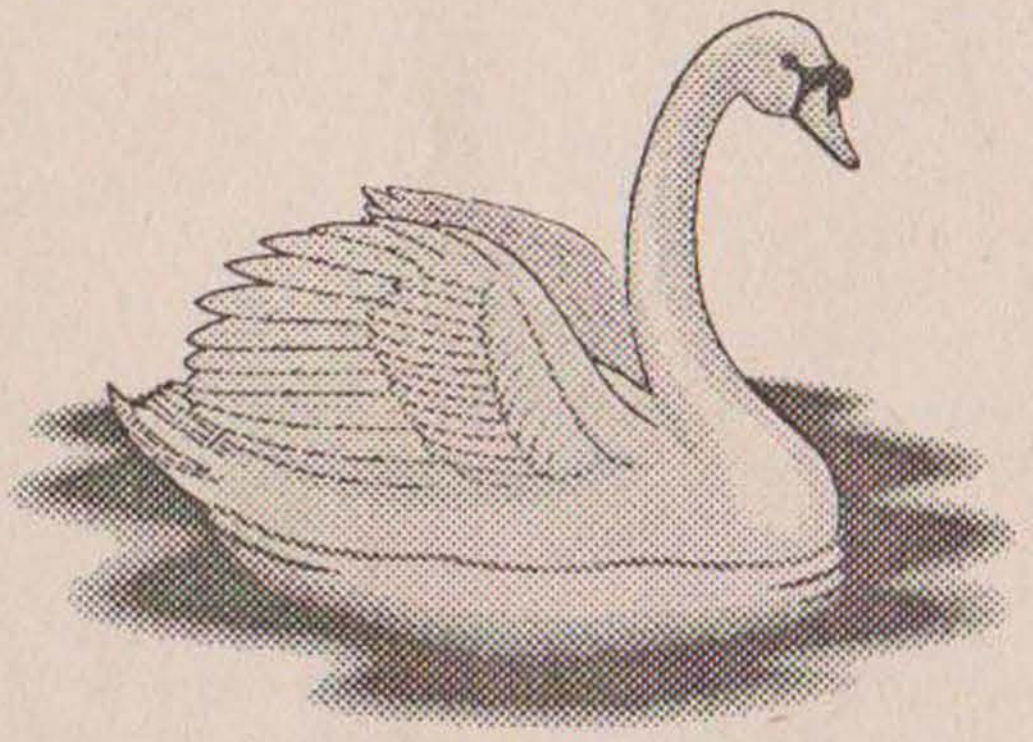
Skalní skřítek

životaschopnost	7
Útočné číslo	3
Obranné číslo	5
Odolnost	8
Velikost	A, 15 coulů
Bojovnost	6
Pohyblivost	5
Zranitelnost	humanoid
Inteligence	10
Přesvědčení	neutrální
Zkušenost	50

Starší jedinci bývají velmi nerudní a poměrně plaší. Jsou velmi lakomí, mají sklon něco shromažďovat. Jsou to specialisté na stříbro, zlato, drahokamy... Zvláštní schopnost: mohou se teleportovat do vzdálenosti dvou sáhů skrze libovolnou překážku z přírodních materiálů (dřevo, skála - ne zpracovaný kov!).

Ve skenovaném časopise nebyla tato stránka potištěna (zřejmě vada tisku). Jiný výtisk se mi však nepodařilo sehnat.

Pozn.: Mapka Skalnatých hor není důležitá, podstatná je pouze vzdálenost mezi skrytým jezerem a Maragianovou jeskyní, která činí vzdušnou čarou cca 70 mil.



Z prachu zrozený - jeskyně DrD
Autor: Petra Rychtářová
Editor: Rostislav Řeha
Mapky: Martin Kučera

© 1992 by Petra Rychtářová
© 1994 by Dech draka

"Nemůže zemřít," ukázal quento na ležícího člověka," je nesmrtelný. Až se mu rána zahojí, vrátí se ke mně, protože mu v prostoru zanechám myšlenkový rozkaz." Vysvětloval nám to, jako bychom o tom nic nevěděli.

Vyrazili jsme dále. Já, Jankavral Alco a quento s jedním otrokem. Před námi, na východě, se nad horizontem objevilo třetí slunce. Byla to známka toho, že naše cesta už nebude dlouho trvat. Larnevkaan, kde svítí slunce ze všech čtyřech světových stran, je stále blíž a blíž. Už chybí jen slunce na severu. Už jen jedno jediné slunce, které se zrodí z matného svitu.

Och, Larnevkaane, sním o tobě jako všichni quentové, protože jenom tam existuje místo, kde se quento může stát nesmrtelným a vyrovnat se tak délkou života člověku. Proč je osud pro quenty tak nespravedlivý? Ano, máme silnou mysl. Můžeme s ní ovládat lidskou vůli. Jsme vládci a pány. Ale nač je nám toto vše, když lidé - naši otroci - potom s radostí pohlížejí na naše mrtvoly a díky své nesmrtelnosti získávají svobodu? A je jich stále více. Nikdo neví, odkud se berou, a žádný z quentů se ještě nesnížil natolik, aby se na to některého člověka zeptal. Já a můj přítel Jankavral Alco jsme našli cestu k Larnevkaanu. Už hodně quentů ji muselo najít. Je zajímavé, že jsem se ještě s žádným nesmrtelným quentem nesetkal.

V dálce se opět vynořili poutníci. Kráčeli však opačným směrem než my. Ne, kráčeli není správný výraz. oni se vlekli a svým potem smáčeli prach pokrývající cestu. Byli to lidé. Bez povšimnutí jsme je minuli. Ani trochu jsme se nezamysleli nad tím, kde mají svého pána. Ani jsme se nepokusili přivlastnit si je, přestože by naši vůli nedokázali vzdorovat. Jednoduše se nám nechtělo zatěžovat se dozorem nad nějakými otroky.

Cesta se stočila na sever. Obloha před námi se pomalu rozjasňovala. Už nejsme daleko. Za několik hodin nadejde ten vytoužený okamžik, od kterého se nebudu muset obávat smrti!

Bez toho, abychom si vyměnili jediné slůvko, jsme současně všichni zrychlili. Stále častěji jsme potkávali lidi, ale v naší duši, naplněné pocity blaženosti, už nezbylo místo pro údiv. Stále častěji jsme míjeli hloučky polonahých lidí. Natahovali k nám ruce a cosi plačtivě blekotali. Měli jsme plné ruce práce, abychom je stačili silou myšlenek od sebe odhánět. Jejich dotěrnost začala přesahovat meze naší trpělivosti.

Najednou se za námi, od nekonečné písečné pouště, rozezněl podivný šum. Každý z nás, samozřejmě kromě člověka, ztuhl na okamžik strachy. Ten zvuk oživil vzpomínku na poslední příchod moře. Otočil jsem se jako první a první jsem uviděl, jak se čára obzoru mění na rozmazanou šmouhu. Ta se zvětšovala a zvětšovala každou sekundu, až jsem ten pohled nevydržel a rozběhl se ze všech sil. Oba quentové

se mne následovali. Otrok ne. Ten zůstal stát. Byl šťastný, že aspoň teď, když se jeho pán stará o záchranu vlastního života, si může užít trochu svobody. Pokud jeho pán přežije, přinutí ho myšlenkami opět se k němu vrátit. Pokud však zahyne, získá svobodu.

Hučení moře se zesilovalo. Do očí mi znenadání udeřily ostré paprsky severního slunce! A s nimi čarovný, neskutečný obraz, na jehož krásu a jedinečnost nikdy nezapomenu, a nikdy ho nepřestanu proklínat! Larnevkaan!!!

Zastavili jsme se. Zapomenuli na moře, které se k nám hnalo za našimi zády. V té chvíli pro nás neexistovalo nic jiného než to něco, za čím jsme se tolik hnali a co se teď vznášelo před námi nad horizontem.

Moře se až k Larnevkaanu nikdy nedostalo, což bylo naše jediné štěstí. Ta krajina nestála na zemi. Vznášela se ve vzduchu. Když jsme došli až pod ni, uviděli jsme uprostřed obelisk vyrůstající z jemného písku cesty, která v tom místě končila. Neustále jsme hleděli nad hlavy, kde se vznášela obrovská masa hmoty. Kráčeli jsme pod Larnevkaanem a každou částí svého těla jsme cítili jeho přítomnost a velikost.

U obelisku jsme se zastavili. Vzdalovaly se od něho čtyři stíny. Čtyři slunce nikdy nevyšla na oblohu výše než do poloviny svého průměru. Proto jejich světlo pronikalo i pod Larnevkaan a osvětlovalo prostranství, na kterém jsme stáli. Na obelisku zářil krvavý nápis:

POKUD CHCEŠ ŽÍT NAVĚKY, POLOŽ RUKU NA TENTO KUS KAMENE. ALE PAMATUJ, NIC NENÍ ZADARMO!!!

Když jsme dočetli, pohlédli jsme na sebe. Jsem si jistý, že při druhé větě si náš společník vzpomněl na perlu, kterou měl ukrytou za opaskem. Já a Jankavral nemáme nic. Co teď? Přesto jsme všichni tři položili pravé ruky dlaněmi na hladkou stěnu obelisku vytesaného z tvrdého kamene.

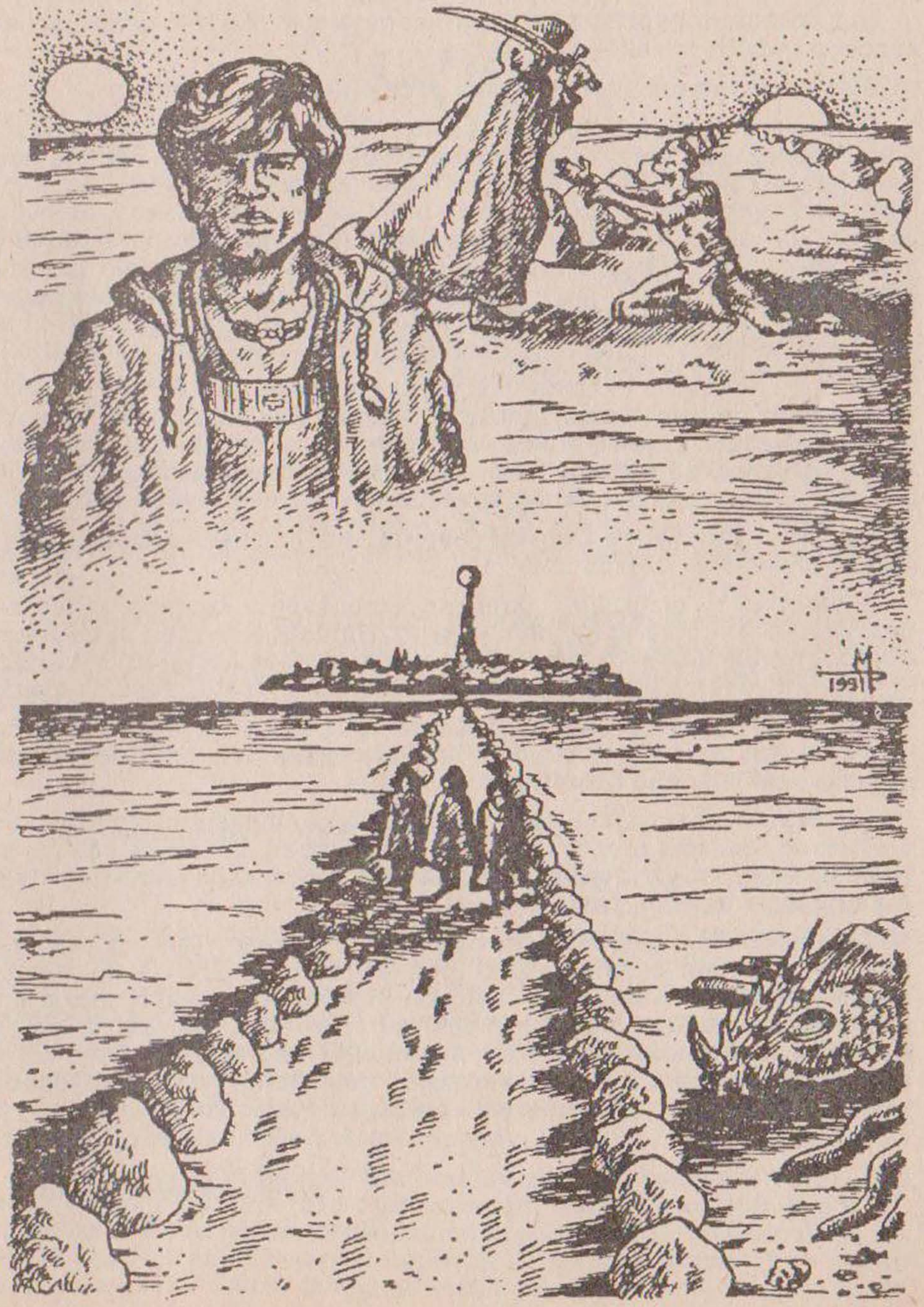
Svět se s námi zatočil a my jsme se ocitli na ploše, která se podobala aréně. Kolem stály v řadách podivné budovy a my jsme nepochybovali o tom, že stojíme v Larnevkaanu, vznášejícím se městě. Prostranství bylo prázdné, pouze tu a tam se v pozadí krčil nějaký člověk.

"Ještě i tady je musíme vidět!" poznamenal znechuceně Alco.

Na konci arény začínalo schodiště. Střežily ho dvě obrovské postavy v nádherném brnění. Schody stoupaly do závratné výše. Na jejich konci jsme viděli jakousi velikou kouli. Chtěli jsme vstoupit na schody, ale strážci nám svými meči uzavřeli cestu.

"Pokud se chcete stát nesmrtelnými, nesmíte mít s sebou nic. Vůbec nic!" vysvětlil nám jeden z nich.

Postupně jsme odložili na zem všechno, včetně šatů a zbraní. Jenom náš společník se nechtěl vzdát perly a svíral ji v pravé ruce. Když procházel kolem strážce, voják mu koncem meče ukázal na ruku. Ať chtěl, nebo nechtěl, musel ji odložit na zem mezi ostatní věci.



"A čím potom zaplatím za svoji nesmrtelnost, když musím nechat všechno tady?!" odsekl.

Strážce mu neodpověděl, pouze mlčky hleděl do prázdna.

Stoupali jsme po točitých schodech k třpytící se kouli. Došli jsme až k ní. Před námi se objevil kulatý vchod. Vešli jsme dovnitř. Pohltila nás tma, jen někde v dáli blikalo malá světélko. Vykročili jsme za ním. Najednou však světlo zesílilo a před námi se, jakoby odnikud, objevila postava zahalená v dlouhém plášti. Její plamenné oči nás sledovaly strašlivě dlouho. Natáhla před sebe ruce, ze kterých začalo proudit zelenavé světlo. Dostal jsem najednou strach, ale už se nedalo couvnout. Kolem nás se vytvořila světelná koule. Pohltila nás svojí září. Pak jsme v sobě pocítili tajemnou, neznámou změnu. Všichni jsme věděli, že jsme se právě stali nesmrtelnými.

Všechno zmizelo. Ocitli jsme se venku z koule. Mlčky jsme sestupovali po schodech zpět do arény. Náš společník se vrhl ke svým věcem, aby se přesvědčil, jestli mu odtamtud někdo neukradl jeho perlu. Byla tam. Vytáhl ji a podržel před očima. Zatřpytila se v barvách duhy.

Opravdu, vždyť jsme za svoji nesmrtelnost nemuseli ničím zaplatit! Až teď jsem si na to vzpomněl.

A vtom se to stalo. Lidé, kteří se schovávali v koutech, jeden za druhým vstali a utvořili kolem nás kruh. Natáhli jsme před sebe ruce, abychom je silou quentů přinutili odejít. Nic se však nestalo!!! Nic!!! Byl to nejhorší okamžik v mém životě. Vtom jsem zjistil, že už nejsem quento, ale jen obyčejný člověk.

Teď jsem pochopil, odkud ti lidé přicházejí a proč jsem dosud nepotkal ani jediného nesmrtelného quenta...

Víc času na rozmyšlení jsem neměl. Lidé se na nás vrhli a obrali nás o všechno, co jsme předtím měli. Bili nás, kopali, sekali do nás meči. Prožívali jsme muka, která nepřeji zažít ani svému největšímu nepříteli! A navíc jsme nemohli zemřít!!!

Lidé obohacení našimi věcmi opustili Larnevkaan. Teď jsme byli na řadě my, abychom si lehli do koutů a čekali na příchod dalších quentů, kteří se budou chtít stát nesmrtelnými. Snad se nám podaří sebrat jim jejich věci a budeme na tom aspoň o trochu lépe než jako žebráci. Pokud se nám nebude dařit tady, sestoupíme na cestu. Budeme k přicházejícím quentům vztahovat ruce. Budeme doufat, že se snad jednou přece jen někdo slituje a sníží se natolik, že vyslechne člověka.

přeložil Roman Sochor

ilustrace Martina Pilcerová

JRRT
Často pokládané otázky

Jaký byl původ trolů (v Hobitovi zlobři)?

Zdá se, že nikdo neví. Podle všeho je *"udělal"* (jako protiklad ke *"stvořil"*) Melkor. Tolkien řekl: *"U trolů si nejsem jist. Domnívám se, že jsou pouhými 'napodobeninami', a proto ... vrací se zpět do podoby pouhých kamenných soch, nejsou-li ve tmě. Avšak vedle těchto poněkud směšných, ač surových, kamenných trolů, se vyskytují další druhy, u nichž je naznačen jiný původ."* (Dopisy) *"Napodobeniny"* zde víceméně znamenají, že život trolů nezávisí na nich samých, ale jsou do jisté míry loutkami oživenými nějakou vnější Zlou Vůlí. Co se týče dalšího druhu trolů, Olog-hai, nebyla nalezena žádná zmínka o jejich původu, kromě Dodatku F: *"Není pochyb, že je zplodil Sauron, ačkoli není známo z čeho."* Nicméně rozhodně byli opravdovými troly, ne velkými skřety.

Dobrodružství s troly v Hobitovi by pravděpodobně nemělo být bráno příliš doslova jako zdroj trolích obyčejů - zdá se jasné, že bylo velmi upraveno překladatelem v touze vytvořit důvěrnost. Tedy, zdá se nepravděpodobné, že by trolové ve Středozemi mluvili s londýnským přízvukem, právě tak se zdá nepravděpodobné, že by se jeden z nich jmenoval *"Vilda"* (William).

Kdo nebo co byl Tom Bombadil?

Tato otázka byla široce diskutována, někdy až příliš vehementně. Část obtíží je ve spletitosti Tomových literárních dějin. Původně byl Tom loutka (s modrým sakem a žlutými botami), která patřila Tolkienovu synovi Michaelovi. Loutka inspirovala zlomek příběhu, které otec nezřídka vymýšlel pro pobavení svých dětí. Tento zlomek se stal základem básně ***"Dobrodružství Toma Bombadila"***, vydané v roce 1933, která také představila Zlatěnku, mohylové duchy a starého Vrbáka (báseň byla zdrojem událostí v kapitolách 6 až 8 z Knihy I). V dopise z té doby (1937) Tolkien vysvětlil, že Tom má znázorňovat ducha (mizící) Oxfordské a Berkshirské krajiny. (Dopisy, č. 19)

Tolkien uvedl Toma do Pána prstenů ve velmi časném stadiu, ještě když o něm přemýšlel jako o pokračování Hobita, jako protiklad k Silmarillionu. Tom vyhovoval počátečnímu (nepatrně dětskému) ladění prvně psaných kapitol (které se podobalo Hobitovi), avšak jak se příběh vyvíjel, získával hlubší tóny a temnější povahu. Později Tolkien tvrdil,

že Toma v příběhu ponechal, ale rozhodl se, že Tomův portrét opatří nezbytnými přísadami (viz poslední odstavec). Některé velmi pádné důvody jsou předloženy ve dvou skvostných dopisech (Dopisy, č. 144 a 153).

Pokuď jde o Tomův původ, je zde několik názorových směrů.

a) ***Byl Maia*** (nejběžnější názor). Zde je úvaha prostá: Vzhledem k druhům postav, jak je ve Středozemi známe, je toto nejpříhodnější přihrádka, do níž lze Toma umístit (stejně tak Zlatěnku) (většina zbylých jednotlivců "záhadného" původu v Pánovi prstenů, tj. Gandalf, Sauron, čarodějové i balrogové opravdu patřili k Maiar).

b) ***Byl to Ilúvatar.*** Jediná opora tohoto názoru spočívá na půdě teologie: někteří vykládají tvrzení Zlatěnky Frodovi (Frodo: *"Kdo je Tom Bombadil?"* Zlatěnka: *"On je."*) jako podobu křesťanského "Jsem tím, čím jsem", což by skutečně mohlo naznačovat Stvořitele. Tolkien tento výklad zcela rozhodně odmítnul.

c) T.A. Shippey (v Cestě do Středozemě) i jiní navrhují, že ***Tom je druhem sám o sobě.*** Tento názor získal nepřímou podporu Tolkiena samotného: *"Myslím, že v dobrém příběhu by mělo být hodně věcí nevysvětlených (obzvláště jestliže nějaký výklad skutečně existuje); ... a dokonce i v mýtickém věku nalézali potěšení v některých záhadách, protože ty existují vždy. Tom Bombadil je jediný (záměrně)."* (Dopisy) Lze zde nalézt vyjádření k dalším věcem, které se zdánlivě rozcházejí s obvyklým obrazem.

Cokoli z tohoto je správné, Tomova úloha v příběhu byla zřetelně ukázána ve zvláštním postoji vůči vládě a moci. *"Příběh je z časů dobrého i zlého, krása proti nelítostné ohyzdnosti, tyranie proti království, přiměřená volnost proti hrozbě, že nějaký dlouho ztracený předmět skrývá čirou moc, a tak dále; avšak v určité míře obě strany, uchovávající i ničící, chtějí nějakou míru vlády. Ale jestliže se zřeknete vlády a těšíte se z věcí pro ně samé, bez vztahu k sobě, dívaje se, všímaje si, a v jistém rozsahu znaje, pak se pro vás může otázka kladů a záporů moci a vlády může stát zcela bezvýznamnou a vlastnictví moci zcela bezcenným."* Tom představuje *"botaniku a zoologii (jako vědy) a básnictví jako protiklad k chování dobytka, zemědělství a praktičnosti."* (Dopisy).

překlad -vlha-

Keltové

Stručný nástin historie, společnosti a mytologie

Jiří Pilch

Keltové měli svá svatá místa, kultovní střediska a později i svatyně. Stejně jako všechny indoevropské národy považovali pravou stranu za dobrou a levou za špatnou. Toto schéma při organizaci sakrálních prostor a při kultovních a věšteckých obřadech dodržovali velice důsledně. Prostor se dělil tak, že člověk stojící tváří k vycházejícímu slunci měl po levé ruce sever, jenž byl proto považován za špatnou světovou stranu, po pravé pak jih - dobrou světovou stranu. Tato zásada se uplatňovala ještě v pozdním keltském období v Irsku. V epopeji Táin Bó Cualnge věštec královny Madb jménem Donn zatáčí vůz zleva doprava, aby odehnal zlé síly. Dokonce i irská křesťanská legenda Leabhar Brecc vypráví o tom, jak sv.Patrik, když zakládal katedrálu v Armaghu, třikrát obešel zleva doprava místo, kde tato katedrála měla vzniknout. Ze života sv.Senana se dovídáme, že onen světec ve společnosti andělů stejně obkroužil ostrov Inis Cathaig, což tuto pevninu očistilo od draků a zlých sil, takže tam mohl být postaven kostel.

Obejít nějaké místo v opačném směru způsobilo opačný výsledek - zvláště tehdy, mělo-li být způsobeno zlo, náležející do kategorie černé magie. V legendě Dinnsenchus nalezneme pověst o posvátném prameni v Carbury Hill, na nějž nikdo, s výjimkou čtyř vyvolených, nesměl ani pohlédnout. Jistá žena jménem Boand se rozhodla pramen zničit, proto ho třikrát obešla zprava doleva. Voda začala vřít, vystoupila z břehů a bolestivě onu ženu opařila na ruce, noze a v oku. Vylekaná žena se dala na útěk, ale voda ji začala honit, až ji u mořského pobřeží dohnala a utopila. Od té doby tvoří řeku Boand, či Boyne.

Nejstarší prameny nám dovolují tvrdit, že Keltové připisovali mimořádný význam středu nějaké krajiny, zvláště kmenového území. V jejich představách to byl nejen střed jejich území, ale doslova střed světa nebo dokonce celého vesmíru. Keltský svět měl tedy mnoho takových pupků světa. Podle Césarových zpráv bylo území kmene Karnutů v Galii považováno za střed celé země, proto byli ostatními galskými Kelty zváni Bituriges, což znamená "Králové světa". Hlavní středisko předalpských Keltů bylo zváno Mediolanum (dnes Milano), čili "osada ležící ve středu".

Skutečným posvátným místem, kde se konaly kultovní obřady a důležitá shromáždění lidu, byla místa, jež dostala název nemeton. Slovní základ Nem znamená Svatý. V některých antických textech znamená název nemeton keltskou sakrální stavbu, je to ale význam pozdější, neboť původní význam tohoto slova byl posvátný háj. Existují mnohé zmínky antických autorů, kteří takové posvátné háje popisují a užívají slovo nemeton. Dokonce i ve středověkých textech se setkáváme s tím, že takto jsou nazývány některé lesy (např. "silva qua vocatur Nemet" v Cartularium de Quimperlé).

Se strachem a jistou nechutí se o nich zmiňuje např. Lucianus, když píše o tom, že galští druidové uctívali bohy v hlubokých a nedostupných, neobydlených lesích, jelikož neznali svatyně. Jindy se zmiňuje o zničení druidského háje u Massilie, kde našli vyobrazení božstev, vyřezána do kmenů stromů, kde byly praktikovány oběti, jejichž pozůstatky bylo vidět na oltářích, a kde byl každý strom postříkán lidskou krví. Tam kde v temných houštinách tryskaly prameny, prováděli kněží obřady na počest místních božstev. "Lidé tato místa nikdy nenavštěvovali, ponechávali je bohům... Samotný kněz se k tomuto místu přibližoval se strachem a bál se toho, že by mohl potkat Pána tohoto háje." Casius Dion prohlašuje, že britští Keltové měli na území ovládaném královnou Boudikke lesní svatyni, kde bohyni vítězství Andraste (nebo Andate) skládali lidské oběti. Strabón píše o tom, že se galští druidové scházeli na místech zvaných Drunemeton, což může znamenat buď Posvátný háj druidů" nebo "Posvátná doubrava".

Ze slova nemeton pocházejí mnohé místní názvy. V Irsku najdeme město Fidnemet, což znamená "lesní svatyně", v Karynthii bylo město Trasinemetum, tedy "Svatý tisový háj", město Arlempde ve Francii se původně jmenovalo Arnemetum, antická forma názvu města Nanterre je Nemerodurum. Z jiných forem názvu posvátný háj - nemessos a nemossos - pocházejí názvy Nimes a nemours.

Všechny tyto nejstarší nám známé svatyně mají souvislost s prastarým kultem stromů - bezpochyby dubu a tisu a s velkou pravděpodobností také jabloně. Tyto stromy v keltském pojetí symbolizovaly sídla božstev a byly často chráněny nejen zákazem porážení, ale mnohdy i vstupu do háje.

U všech indoevropských národů nacházíme ještě další druh posvátných míst, jímž je magický kruh, jenž má ohrazovat území uvnitř sebe od působení zlých sil. Antičtí autoři se sice u Keltů o svatyních tohoto typu nezmiňují, ale můžeme se oprávněně domnívat, že Keltům při jejich obřadech nebyl pojem magického kruhu, hranice, ohrady, meze cizí. V oblasti původního keltského osídlení totiž nacházíme záhadné valy, buď dřevěné, hliněné nebo kamenné, jež jsou v literatuře nazývány Viereckschanzen. Dosud jich bylo popsáno takřka 200. Archeologické výzkumy prokázaly, že to nebyly vojenské objekty, ale stavby kultovní.

Na trvalost idejí magické moci uzavřeného prostoru poukazují také jisté vlastnosti sakrálních objektů středověké keltské Británie a Irska a mnoha jiných, nekeltských národů na území části Evropy, které měly kontakty s Kelty.

Dalšími důležitými kultovními místy byly hřbitovy a hrobky, zvláště ty, kde byli pohřbeni lidé, považovaní za hrdiny, bohy, náčelníky a krále, v raně křesťanských dobách mučedníky a světce. Tyto objekty byly totiž situovány do středu kmenového osídlení a kult zemřelých byl důležitou součástí všech pravidelných svátků.

Významný vliv na proměny keltské společnosti mělo setkání s řeckou a římskou kulturou. Nejvýznamnější změnou bylo to, že se objevily svatyně stavěné jako domy, obydlí božstev. Jedinou výjimkou byli Keltové irští, kde byly prvními sakrálními stavbami až křesťanské kostely. Svatyně se začaly objevovat nejprve v jižní Galii, která byla nejdéle pod římským vlivem a kde již předtím existoval silný vliv řecké Massilie. K velice oblíbeným kultovním objektům patřily malé kapličky, stavěné zvláště na rozcestích. U Trevíru byla např. nalezena kaplička, v níž sošku ženského božstva, jedné z matron, chránila stříška na čtyřech sloupcích. Podobné kapličky nalezneme také v Gosbeck Farm u Colchesteru, ve Frilfordu u Abingdonu nebo v St.Albans. Tyto drobné stavby byly přímým předchůdcem kapliček křesťanských, jež dobře známe i od nás.

Na místě mnoha keltských svatyní byly v raném středověku vystavěny křesťanské kostely, zvláště v Galii a Británii. Jen v samotné Paříži existují přinejmenším tři takové příklady - chrám Notre-Dame na ostrově Cité, Saint- German-des-Prés a bazilika Sacré-Coeur na Montmartru. Stejně tak slavné opatství Mont-Saint-Michel a klášter na hoře Don u Heidelbergu vznikly na místě starých keltských svatyní. Podle všeho byl i keltský klášter Tintagel na cornwalském pobřeží postaven na místě starého pohanského kultovního místa.

pokračování příště

Útržky z Čaroconu

Martin Kučera

Předposlední říjnový víkend se v Brně konal Čarocon. Složení organizátorského týmu - Vláďa, Bobby, Rumun a Peťa - slibovalo, že půjde o akci vskutku nezapomenutelnou. A také šlo.

Program byl pestrý a zajímavý, se spoustou překvapení (i kouzelník přišel, dokonce dva). Navíc se celou akcí táhla soutěž o schopnosti duševní (od Magsesa, což je kouzelnická podoba Pexesa, přes fantasy kvíz až po magický souboj s čarodějem, který se ukázal být oříškem vpravdě tvrdým), ale místy i fyzické.

Značnou část pátečního večera vyplnila Bobbyho přednáška o pohádkách, podle těch, kdo jí byli přítomni, opravdu kvalitní (já se v té době dal Martinem Klímou zlákat ke hře Magic: The Gathering - je opravdu skvělá, kéž by ji Altar mohl vydat česky). V sobotu dopoledne pak Martin vyprávěl o zahraničních hrách a o ekonomickém systému v DrD pravidlech pro experty. Po obědě byla vyhlášena pravidla magického souboje, následkem čehož mnoho účastníků strávilo větší část odpoledne a večera skládáním magických formulí, vymýšlením taktiky boje a jejím ověřováním (přiznám se, že i já jsem byl mezi nimi; hodiny přemýšlení však nakonec přinesly své ovoce a mistr čaroděj našel svého přemožitele).

Souběžně s tím proběhla hra "Čarovný svět" (účastníkům loňské Oslavy zničení Prstenu známá jako Pohádka), další verze Ideostopu (zkuste uhádnout kouzlo z DrD, které je vám předvedeno pantomimicky), loutkové představení a fantasy kvíz.

V neděli nás pak čekala hra D&D, neboli "Divide & Decrement", kde si přišly na své povahy založené matematicky, vyhodnocení literární a výtvarné soutěže (vítězný obrázek uvidíte v příštím čísle) a vyhlášení Kedrigerna a Princezny. Díky vítězství nad mistrem čarodějem připadl titul Kedrigerna mně, Princeznou se stala dáma známá pod přezdívkou Ropák. Kromě velkého diplomu jsme byli odměněni loutkami čarodějů ze sobotního představení. A pak už se všichni pomalu rozjížděli s pocitem, že tato akce vskutku stála za to.

* * * * *

Dech draka v Novém roce!

Pro naše příznivce máme dobrou a špatnou zprávu.

Tedy nejprve ta dobrá - Dech draka bude mít od příštího roku **80 stran** a i obálka dozná určitých změn k lepšímu. Více stran znamená více povídek, recenzí, článků, DrD ... atd., tedy všeho toho, kvůli čemu si náš časopis kupujete. A jsme u té špatné zprávy - ekonomická situace nás nutí k nepopulárnímu opatření: ZVÝŠENÍ CENY. Jsme v tržní společnosti, takže to asi moc lidí neudiví. Cena v obchodech se bude pohybovat okolo 22 Kč, ale pro ty, kteří si náš časopis objednají předem, máme dobrou zprávu (to je už dneska druhá!). Předplatné na rok 1995 bude činit 114 Kč - čili za jedno číslo zaplatíte pouhých 19 Kč! A to už snad stojí za to.

Ale pod jednou podmínkou. Tato výhoda platí **pouze do 31.ledna 1995**, po tomto datu už nebudou takovéto objednávky přijímány a ten, kdo si bude chtít časopis předplatit, zaplatí plnou sumu.

Pro žadatele ze Slovenska už budou platit poněkud jiné podmínky. Cena za ročník bude činit 128 Kč a zasílány budou časopisy od 3 kusů (ať už stejné čísla pro tři lidi, nebo pro jednoho jednou za půl roku - za to mohou poděkovat svým poštám).

Upozorňujeme Vás na **změnu čísla účtu!** Pokud Vám zbyly na kontě nějaké peníze, samozřejmě stačí doplatit.

-san-

Světy her na hrdiny

Vladimír Chvátil

Je noc, tma, zítra jedu zcela nečekaně na pár dní do Vídně a měl bych ještě napsat další pokračování článku. Omlouvám se tedy "svým" čtenářům za poněkud méně seriozní přístup, než na jaký si mohli z prvních dvou částí zvyknout. Poslední z nich byla prakticky celá věnována herní zajímavosti HnH a her vůbec. Chtěl jsem na ni dnes navázat statí o hratelnosti hry a její koordinaci s herní zajímavostí a reálností - v podstatě jsem chtěl naznačit několik konkrétních možností a postupů, jak implementovat realitu pomocí pravidel, která ji co nejlépe vystihují a přitom zůstávají co nejjednodušší, a která jsou především herně dobrá. Obávám se však, že atmosféra dnešního večera není nakloněna tak konkrétním a složitým záležitostem. (Dům ztichl, bratr si přestal hrát s videem a šel spát, v televizi za mými zády skončil už i Playboy a zátylek mi ozařuje modř teletextu, oči se klíží a prsty zmateně bloudí po klávesnici hledaje na ní takové znaky, které v kombinaci s předchozími sestaví něco, co se tváří aspoň trochu smysluplně ... a ráno vstávám tak brzy!)

Dost již však planých řečí. O čem tedy dnes budu psát? Chtěl bych se trochu zamyslet nad čtvrtým z hledisek, z nichž pravidla hry hodnotím - nad atmosférou, kterou vytvářejí. Nechci tím nijak naznačit, že je to téma nedůležité a podřadné, že by nezasluhovalo čilé a bdělé mysli, do kterého jiného tématu se však lépe vcítit v této snové a ospalé náladě?

Zkoumáním problematiky atmosféry hry nutně dospějete k základní otázce: "Pravidla ... proč? Jsou vůbec nutná? Neobešli bychom se bez nich?" Nemohu pokračovat v úvahách, aniž bych se pokusil na tuto otázku odpovědět.

A odpovídám ne, nejsou nutná. Vskutku bychom se mohli bez pravidel obejít a vyrobit tak několik hmyzích mrtvolek jednou ranou - hratelnost nám tím vyjede téměř na maximum, s reálností také bude méně starostí. Budou-li hráči schopní uvést se do patřičné nálady (případně do ní budou uměle uvedeni toxickými látkami), lze tak dosáhnout i odpovídající atmosféry. Máme tedy velmi kvalitní RP - chtěli jsme však mluvit o RPG. A to G znamená Game a připomíná nám, že nesmíme opomenout právě herní zajímavost. A ta se bez použití pravidel vytrácí. Abych tedy shrnul předchozí odstavec, dohnal rozbíhající se myšlenky a přinutil je obydlet jediné souvětí:

Ve hře na hrdiny bez pravidel sice dokáže GameMaster spolu s hráči vytvořit poměrně rychle a nenáročně velice kvalitní příběh s patřičnou atmosférou, avšak hra již přestává býti hrou.

Napadla mě v této souvislosti jedna zajímavá myšlenka, která si, myslím zaslouží pár řádků. Hráči, kteří se sejdou ke hře bez pravidel (viděl jsem to asi dvakrát, ale nikdy jsem to nehrál), vlastně společně tvoří povídku či jiný literární útvar. GameMaster většinou vymyslí základní prostředí, zápletku a pointu a hráči doplňují další - dialogy, psychologii postav apod. Myslím, že tím, že to považují za RPG, výsledné "dílko" trochu ztrácí. Zkoušel už někdo napsat povídku (či snad román) tak, že za každou aspoň trochu důležitou postavu by "hrál" někdo jiný? Možná by to byl zajímavý experiment, neměla by to však být hra. Především by totiž měla být umožněna zpětná oprava, tj. možnost říci si: "Ne, zajímavější by bylo, kdyby tehdy to děvče nezemřelo, ale jen osleplo..." A hráči by neměli tolik fandit svým postavám, jak tomu bývá v běžné hře...

Ale zpět k tématu. Vzpomněl jsem si na jeden příklad z jakéhosi prastarého dračákovského dobrodružství jednoho mého kamaráda. Tento příklad by měl ilustrovat rozdílné přístupy ke hře v oblasti přípravy. Uvádím jen hrubé rysy příběhu, Bobby nechť promine, bylo-li to jinak:

Jistý zloděj s ne příliš dobrým přesvědčením a poměrně nebezpečnými informacemi se rozhodl trochu potrápit družinu. Zašel do hospody, vyhlédl si nějakého pobudu a přemluvil ho, aby za nemalou odměnu sehrál roli zlého a velmi mocného mága, jehož osud je nějak zapleten do osudů družiny. Pobuda souhlasil, opatřil si příslušný oděv a svou roli vskutku dobře sehrál. Jaké bylo pak překvapení dotyčného zloděje, když se časem ukázalo, že to ve skutečnosti nebyl žádný pobuda, ale opravdový zlý a velmi mocný mág, jehož osud byl nějak zapleten do osudů družiny...

Co měl tento příklad ilustrovat? Metody stavby příběhu. Jaká myslíte, že je šance, že pobuda povalující se v hospodě je ve skutečnosti mocný mág? Pán jeskyně tehdy nemohl tušit, že něco takového se zloděj pokusí udělat. Když se tak ale stalo, napadla jej tato myšlenka, jak učinit hru zajímavější - a prostě si řekl, že zrovna náhodou narazil na mága převlečeného za pobudu (resp. vypadajícího jako pobuda, proměněného v pobudu...)

Takovýmto způsobem je sice možno dosáhnout zajímavější zápletky i spousty komických situací, jestliže to však GameMaster používá častěji, hráči nejspíš velice brzy vytuší, jak ke hře přistupuje. Pak jej sice mohou považovat za dobrého vypravěče a tvůrce, není to však dobrý GameMaster, protože tak trochu bere postavě svobodu. Uvědom-

te si, že v předešlém případě bere svým rozhodnutím zlodějovi jakoukoliv šanci úspěšně realizovat poměrně dobrý plán. A není to nikterak zlodějova chyba, neboť zmíněná smůla nebyla dána předem světem ani okamžitě kostkou, ale přidělil mu ji ve jménu dobré zábavy GameMaster.

Ano, i já oceňuji poměrně pěknou zápletku s mocným mágem a rád se jí dnes zasměju. Připadla by mi však mnohem hodnotnější kdyby se k ní dospělo jednou z následujících cest:

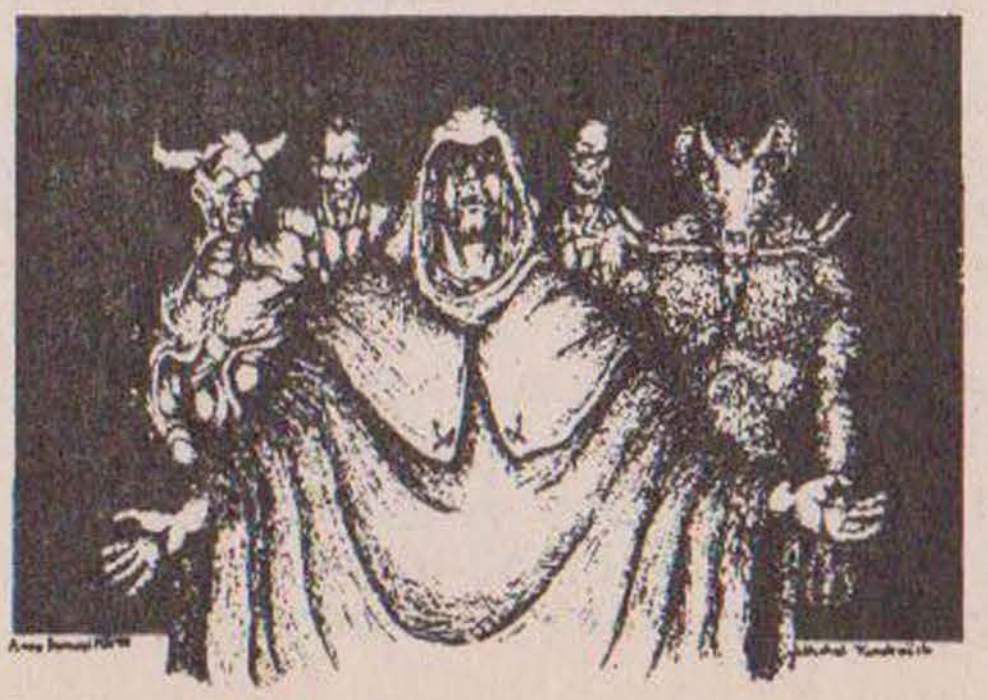
1) Pán jeskyně od začátku ví, že v této hospodě sedí zkrachovalý temný mág - třeba ho tam nechal původně sedět za jiným účelem, ale když už tam zloděj toho pobudu hledá...

2) Pánovi jeskyně se nápad zalíbí, zvolí hod a hodí si kostkami, zda to tak opravdu není... A když to padne, tak to prostě je mág, jinak ne. Samozřejmě, že těžko může říci 50% ano, 50% ne, to nejsou moc přiměřené pravděpodobnosti.

3) Nejlépe kombinací předešlých metod, chce to však propracovaný svět. GameMaster si na základě svých poznámek třeba řekne: V tomto kraji se pohybují dva zvláštní lidé vypadající jako pobudové - zlý mág a králův špión. Teď na noc sehnal nejspíš každý z nich přístřeší nějakém hostinci. Hostince jsou tři, v každém je většinou jeden až pět takových pobudů - zkrátka šance, že zloděj narazí na mága, je pak asi deset procent, stejně jako pravděpodobnost, že narazí na špióna.

Každý na to samozřejmě může mít jiný názor, ale mě zkrátka mnohem víc potěší, že se náhodou stala zrovna tahle kuriózní příhoda, než že tak reagoval GameMaster na nápady hráčů. Jde také o to, že když už se hráč za postavu snaží řešit nějaký problém, má se ho snažit řešit tak, jak by bylo v dané situaci nejvhodnější a ne tak, aby řešení odpovídalo představě GameMastera. Teď už jsem ale vážně na několik desítek minut usnul u klávesnice, takže si jdu nechat zdát nějaký pěkný fantasy sen do postele - klidně bez pravidel.

pokračování příště



Několik úvah o gameboocích

Martin Kučera

Gamebooky lze považovat za zvláštní případ her na hrdiny (pro jednoho hráče), i na ně se tedy vztahuje to, o čem píše ve svých článcích Vláďa. Tu ve větší, tu v menší míře. Zejména co se týče hratelnosti, neboť pravidla by měla být co možná nejjednodušší - čtenář/hráč, který by byl na začátku postaven před nutnost přelouskat několik desítek stran pravidel, by asi za chvíli knihu otráveně zaklapl. Pokusím se tedy postupně podívat na některé jejich aspekty. Budete-li mít občas pocit, že to, co píšu, se netýká jenom gamebooků, znamená to, že se jedná o problematiku HnH obecně a gamebooků zvláště.

Jako prvním se budu zabývat zřejmě nezbytnou součástí pravidel - soubojovým systémem (zřejmě by bylo možné vytvořit gamebook, kde by se vůbec nebojovalo, otázkou je, jaký by měl úspěch).

Výsledek souboje zpravidla závisí na těchto faktorech:

- faktor fyzický (tj. síla a hbitost)
- faktor výzbroje (tj. zbraně a zbroj - včetně přirozených)
- faktor náhody (zde reprezentovaný hodem kostkou)

Naskýtá se tedy otázka, jak vytvořit co nejjednodušší systém, který by přitom zahrnoval pokud možno všechny tyto faktory. Snadno nahlédneme, že charakterizovat postavu po bojové stránce jen jedním číslem (nazvěme ho pracovně Bojový koeficient - BK) není zrovna nejlepší, poněvadž pak je poměrně obtížné odlišit "nebezpečnost" (tj. schopnost zasáhnout a zranit protivníka) a "obranyschopnost" (tj. schopnost nebýt zasažen a zraněn). Pouhé zvyšování BK zjevně není to pravé, protože se tím stírá rozdíl mezi nestvůrami nebezpečnými, leč snadno zranitelnými, a nestvůrami téměř neškodnými, ale obrněnými. V prvním případě sice bude snazší protivníka zabít, ale pravděpodobnost smrti postavy bude daleko vyšší než v případě druhém, kdy toho spíš oba soupeři poté, co se budou toho druhého marně snažit aspoň škrábnout, znechuceně nechají. Lepší by bylo použít "zbroj" (tj. u nestvůr nějaké ty šupiny, silnou kůži apod) jako prostředek snižující zranění, ovšem to už se opět dostáváme do situace, kdy je postava charakterizována dvěma parametry. A tam je podle mého názoru vhodnější mít jedno

číslo pro útok a jedno pro obranu. Proč? Představme si, že bychom tímto způsobem modifikovali jeden z typických příkladů - systém ze série "Lone Wolf" (ostatně je tam do jisté míry zahrnut, neboť zbroj zde jednorázově zvyšuje počet Kondičních bodů), kde záleží na rozdílu BK obou soupeřů. Bude-li jeden z nich mít výrazně větší BK a malou obranu a druhý menší BK, ale obranu adekvátní BK soupeře, pak zásahy prvního budou neustále anulovány zbrojí druhého, ale ten se přitom vůbec nedostane k ráně, i kdyby měl správně mít slušnou šanci prvního zasáhnout.

Dále se tedy zabývejme situací, kdy je každý ze soupeřů charakterizován dvěma parametry - útočným (ÚČ) a obranným číslem (OČ). Tato čísla tedy nějak závisejí jednak na fyzických předpokladech bojovníků, jednak na použitých zbraních (ÚČ) a zbrojích (OČ). Jak, to už závisí na autorovi daného systému. Nás v této chvíli bude ještě zajímat, jak do souboje zahrnout faktor náhody. Ten se projevuje prostřednictvím hodu kostkou. Či lépe kostkami, protože při hodu pouze jednou kostkou mají všechna čísla stejnou pravděpodobnost, kdežto ve skutečnosti je největší pravděpodobnost průměrně silného úderu, kdežto pravděpodobnosti obzvlášť vydařeného či obzvlášť nepovedeného útoku jsou poměrně malé. Je tedy vhodnější házet dvěma nebo třemi kostkami (větší počet není zapotřebí) a čísla sečíst. Zbývá jen určit, jak bude tento hod souviset s výsledkem útoku.

Jedno kolo souboje se skládá ze dvou fází, v každé z nich se uplatňuje vždy ÚČ jednoho z protivníků proti OČ druhého. Je tedy možno buď určit vliv náhody na každé z nich (jedná se v podstatě o hod na útok a na obranu, jak jej známe z DrD), nebo mít jen jeden "náhodný hod" a vyhodnotit útok v závislosti na rozdílu ÚČ a OČ. Tato varianta s sebou sice nese nutnost mít pro tento účel speciální tabulku, na druhé straně však nabízí možnost nestandardního vyhodnocení extrémních situací, třeba výsledek Obzvlášť silný útok (tj. např. útočník má velké ÚČ a při hodu 3k6 padlo 18) = smrt obránce, čímž celý systém získá na zábavnosti.

Jistěže je možné vymyslet i různé další soubojové systémy. Vycházel jsem však z podkladů, které mám k dispozici, a gamebooky, které u nás dosud vyšly ("Reginald", série "Lone Wolfů", edice "Fighting Fantasy" a "Ohnivá poušť"), používají nějakou modifikaci toho, co jsem popsal výše. Až bude výběr na pultech knihkupectví větší, bude i více materiálu pro podobné úvahy, srovnávání a hodnocení.

pokračování příště

Nový kabát - a co teprve vnitřek!

Nakladatelství ALTAR, jsouc neustále bombardováno dopisy hráčů DrD s dotazy a připomínkami k pravidlům, vydalo zbrusu novou verzi Pravidel pro začátečníky, označenou rovnou 1.5, neboť změny oproti starším verzím jsou vskutku rozsáhlé (a hlavně k lepšímu). Počínaje odstraněním nejkřiklavějších chyb (např. nelogičností v tabulkách vlastností) - zde je bezpochyby nejpřínosnější změnou oddělení zkušenosti od peněz (a s tím související "měnová reforma"), přes mnohem podrobnější charakteristiky hraničářových psů a kouzelníkových přátel, až po detailnější či lepší zpracování pravidel pro pohyb, postřeh či vyrážení dveří (kterážto činnost je v DrD zpravidla na denním pořádku). Též tvorba kouzelných předmětů doznala jistých změn, zejména co se týče materiálu potřebného k výrobě; nový systém je podstatně logičtější (a i úprava alchymistických truhel je velice pěkná). V soubojích nyní můžeme používat zbraně i k obraně či bojovat se dvěma zbraněmi (pochopitelně ne libovolnými dvěma). Překvapením je pak zbrusu nový rozšířený soubojový systém, který uvítají zejména ti, jenž touží po větší reálnosti soubojů.

Ani Pánové jeskyně nepřijdou zkrátka. Kromě pravidel doplňujících změny v průvodci hrou naleznou v Bestiáři nové velice pěkné nestvůry (a některé známé z dřívějších verzí budou naopak hledat marně), doplněné popisy nestvůr starších a dokonce i dlouho slibovaný návod, jakých zásad se držet při tvoření nestvůr vlastních. Velice užitečný zřejmě bude i podrobný popis takových tříd nestvůr jako jsou nemrtví a lykantropové.

Mnozí sice možná budou prohlašovat, že místo vydávání nových verzí PPZ a PPP by konečně měla vyjít Pravidla pro experty, jiní však jistě budou souhlasit s tím, že jsme se konečně dočkali dostatečně funkčního základu (netvrdím, že je úplně bez chyb, ale roky práce a úsilí mnoha lidí přinesly ovoce vskutku kvalitní), na kterém se dá stavět dále. A i těch Pravidel pro experty se snad v dohledné době dočkáme.

-mk-

Dračí doupě -
Pravidla pro začátečníky v.1.5
ALTAR, 1994, 95 Kč

Každý svého osudu strůjcem

Na začátku listopadu se na pultech objevila novinka s názvem NEMESIS - měsíčník science-fiction a fantasy. Na jedné straně by čtenáři měli být rádi, že vznikl, protože nic nedonutí vydavatele k udržení a zvyšování kvality tak, jako konkurence, a čtenář na tom může jedině získat, na druhé straně se po jeho přelouskání musíme zamyslet, zda je to skutečně ta správná konkurence. Což o to, obsah je dostatečně pestrý a zajímavý (povídky R.Zelaznyho, J.Brunnera, S.Lema a dalších, informace o dění ve fandomu, recenze, dokonce i stránka věnovaná hrám na hrdiny) a to, že se uspořádáním podobá IKARII, mu vytýkat nelze, koneckonců má svou vnitřní logiku. Horší je to po stránce grafické a celkového vzhledu. Časopis je vytištěn na příliš silném papíře, takže je dosti těžký (má sice 64 stran, ale tloušťku oproti Dechu draka zhruba dvojnásobnou). Název na obálce je napsán sice působivým, ale obtížně

čitelným písmem. Uvnitř pak nalezneme nemálo bílých míst, někdy i přes polovinu stránky. Názvy povídek jsou sice obklopeny ozdobnými kresbami, zato jméno autora je vždy uvedeno nenápadným písmem až na konci textu. A co se týče ilustrací, prohlášení v úvodu o tom, že Nemesis chce zaměstnávat špičkové ilustrátory, je často v rozporu s kvalitou obrázků uvnitř. Některé jsou sice pěkné, jiné však o to horší. Uvidíme, jaká budou další čísla. To první je vzhledem k zázemí, jaké vydavatelé Nemesis mají, podprůměrné.

Nemesis č.1/94, 64 stran, 19 Kč.

-mk-

Má hlavní výtka tentokrát patří autorovi, který opět prohlašuje, že na tuto výpravu se můžete vydat i bez znalosti předcházejících dobrodružství. Lone Wolf úplný začátečník má však naději na úspěch mizivou, poněvadž během dobrodružství dojde ke dvěma nevyhnutelným soubojům, v nichž je jeho šance na přežití mým odhadem tak 5% (v každém). Ani nakladatel však nemá čisté svědomí - mapa je tentokrát příšerně tmavá a tedy napůl nečitelná, a v textu se nachází kromě překladatelských chybiček (rozhodně bych ve spojení "vygumovat z povrchu zemského" použil radši "vymazat") i několik do očí bijících chyb pravopisných (např. *"Patroni stouto disciplýnou Magnakai ..."*).

Nebezpečí číhá všude

Těsně po uzávěrce tohoto čísla vyšlo další pokračování dobrodružství Lone Wolfa. O jeho recenzi jsme vás pochopitelně nemohli připravit, je sice psána poněkud narychlo, nicméně po stejně pečlivé přípravě jako ty předchozí.

Pátrání po sedmi Kamenech vědění pokračuje a Lone Wolf se za dalším z nich musí tentokrát vydat skrze válkou ohroženou zemi doprostřed neprobádané močálovité džungle. První část cesty může podniknout koňmo nebo po vodě, ovšem zatímco cesta po souši je poměrně pestrá a variabilní, "lodní" alternativa působí dost jednotvárně (jedinou akčnější výjimkou je souboj s nekromantem). Pobyt ve městě Tharro se sice nudným nazvat nedá, ale jedná se spíš o zdržovací a ne příliš přínosnou epizodu. Místní by mohla být propracovanější část cesty bažinami (i když možností jak přijít o krk tam není zrovna málo).

J. Dever: Džungle hrůzy
AFSF, Praha 1994, 60 Kč.

-mk-

Příšeří

Stínek

Životaschopnost	5
Utočné číslo	nemá
Obranné číslo	nemá
Odolnost	21
Velikost	A až C
Pohyblivost	dle hostitele
Bojovnost	2
Zranitelnost	viz níže
Inteligence	2
Přesvědčení	neutrální
Poklady	0
Zkušenost	200

Stínek je velmi vzácně se vyskytující tvor, neboť snáší svá vajíčka jen v absolutní tmě, je-li ještě navíc měsíc v novu a teplota okolí je blízká teplotě, při které se voda mění v led. Vajíčka, podobná kamínkům vápence, pak leží několik let, než se z nich některého podzimu vylíhnou larvy - ty během zimních měsíců vyrostou a zakuklí se. Kukla bývá ukryta většinou v hluboké skalní puklině a má tvar zlatě opalizujícího pravidelného osmistěnu.

Ihned po puknutí kukly je víceméně nehmotný dospělý stínek přitažen nejbližší živou hmotou, se kterou se "zesymbiontí", past pro cíl, na který se stínek hodlá uchytit, je Odl-8-nic/stínek se uchytil (pokud se ale hostitel nebrání, stínek se uchytí bez pasti). Symbióza se stínkem je hostiteli celkem prospěšná. Stínek se totiž živí výhradně stínem hostitele - slabší spotřebuje beze zbytku (od lucerny, pochodně ap.), silný stín ujídá, tj. zeslabuje. Svému hostiteli za to poskytuje ochranu tím, že při napadení z něj částečně vystoupí, čímž jednak o dvě zvýší jeho obranné číslo (hostitel vypadá poněkud rozplizle), jednak do něj přechází v případě zásahu hostitele (i nepsychickým kouzlem) polovina zranění. Na stínka samotného nelze útočit!. Je-li však stínek zraněn pod 10 životů, stáhne se do hostitele - ten pak ztrácí stínkův "příspěvek" k OČ a je normálně zraňován.

Zbavit se stínka je možno jen tak, že hostitel stráví 4 dny v absolutní tmě; pak stínek umře hlady. V případě smrti hostitele mizí i stínek.

Při kladení vajíček si stínek na dobu šesti směn hostitele "podrobuje", aby stihl najít vhodné místo k uložení vajíček bez jeho asistence. Past pro hostitele je Int-8-nic/hostitel je šest směn ovládán stínkem (hráč předává vedení postavy PJ). Není-li hostitel podroben, stínek vajíčka neklade.

Stínek se léčí v závislosti na druhu osvětlení. Ve slunci (silný stín) mu léčení 1 živ. trvá půl směny, při zatažené obloze či při světle pochodně nebo lucerny 1 směnu, ve světle měsíce nebo při matném osvětlení 3 směny. Ozáření hostitele prudkým světlem (výbuch, blesky přírodní i magické, magnéziové světlo...) ho ihned léčí (i v boji) za 2 životy.

Ammit (Agupi)

Životaschopnost	1 život
Útočné č.	-3+1=-2 (zoubky)
Obranné č.	+10+0=10
Odolnost	18
Velikost	hodně malé A
Bojovnost	2
Zranitelnost	B, C, D, G
Pohyblivost	5
Inteligence	1
Přesvědčení	neutrální
Zkušenost	5

Ammit je antracitově černý žabáček (podobný rosničce) o délce asi 10 coulů. Žije v horských bystřinách, číhá na mušky (přičemž vypadá jako obyčejný černý kámen) a neuspěje-li jeho maskování, bleskurychle mizí v proudu, který obývá, nebo zaleze do některé z četných jeskyněk v břehu či na dně bystřiny.

Krev z neporušeného Ammitího srdce má silné halucinogenní účinky - jedna kapka do poháru stačí k vyvolání děsivých snů, při dvou kapkách začíná bytost, která pohár vypila, pozorovat bludy i za bílého dne. Roztok tří kapek krve v poháru medoviny používají staří obyvatelé hor jako velmi účinné anestetikum. Nezávisle na koncentraci krve v nápoji se ve dvou až ve třech hodinách účinek pozvolna vytrácí.

Jediným způsobem skladování Ammití krve mimo zmrazený stav (je nutno zmrazit celé srdce), je zachování živého Ammita. Ammit vyžaduje denně trochu much (eventuelně se však spokojí i s masem) a aspoň půlhodinovou koupel v proudící vodě. Krev Ammita zemřelého suchem či hladem své účinky ztrácí.

Získat neporušené Ammití srdce je však možné téměř výhradně během zimy, kdy část těchto tvorů zamrzá při náhlém ochlazení v horských tůních. Pokud totiž není Ammit zabit "přesně" (tj. na 0 životů), jeho srdce je v 95% případů porušeno.

Z alchymistických truhel

Lektvar Ärgrimův

Ärgrim, kudůk žijící asi před sto padesáti léty, byl pověstný svou přátelskou povahou. Nikdy neodmítl prosebníka v nouzi a ač byl sám velmi mírný, mnohokráte prokázal své lučebné umění a účinnou pomoc v bojích té doby. Často se však zamýšlel nad tím, kterak zachovat při životě chrabré bojovníky, zmírající v kruhu svých nešťastných přátel, kteří, byvše méně zraněni, rádi by jim pomohli. Proto se vydal na dráhu theurgistickou a ve vzdálených sférách pátral po moudrosti, která by mu pomohla vyřešit tuto strast života v době tak rozervané.

Po mnoha letech bádání došel k receptu, jež těm, kdož zmírají, může ještě dodat naději - mají-li přátel. Sám však při svých pokusech byl napaden Larvou a zemřel, aniž kdokoli mu v jeho utrpení mohl pomoci, neb byl největším z žijících theurgů a do jeho mysli nikdo menší nedokázal proniknout.

Zde pak je recept na lektvar, po nálezci nazvaný Ärgrimův.

Vezmi odvar z deseti mincí květů máku, vsyp do něj soli jednu minci a varem mírným jej zbav vší tekutiny. Sůl dehydrovanou, jež modravou se jeviti musí, sesyp do váčku vodě zabraňujícímu a uschovej. V čase zimním vydej se do hor a hledej v ledu zamrzlého Ammita - tento tvor, rosničce mimo svou barvu antracitovou velmi podobný, jest totiž tak mrštný, že žádná bytost mimo mrazivého Ligeda nedokáže jej uloviti ve stavu bdělém. Tři tyto tvory musíš nalézt, jejich srdce neporušená vyjmout a v ledu uložit. Doma do čtvrky vína bílého rozpusť uschovanou sůl a z každého Ammitího srdce (ta až nyní smí rozmrznout) do vřící směsi vymačkej všechnu krev. Poté nech směs zprudka svařit asi na půl čtvrtky. Pak započne nejtěžší část výroby. Jest totiž nutno ze Sféry Mahasiah povolat Démona Proměn Prvků a přikázat mu, aby v lektvaru na okamžik se vázal. Není jasno, co s lektvarem se udá, neboť Démon téměř okamžitě zmizí a zeptati se ho není tedy možno a ani Sféry jasnou odpověď nedávají. Leč lektvar získá zlatavý nádech a účinek žádaný. Směs znovu svař a získáš asi minci zlatavě zabarvené soli. Tato sůl na jednu dávku lektvaru postačí - k jeho přípravě stačí už jen kdykoli rozpustit získanou sůl v troše vína či medoviny (což nejvýše 6 kol zabere). Větší dávka soli však neznamená žádné zvětšení účinku a sůl sílu svou po další zimě ztrácí!

Zde působení lektvaru:

Ten, kdo lektvar Ärgrimův vypije, může dobrovolně (zkoumáním bylo zjištěno, že i Hypnóza či Poslání v tomto případě selhávají) a to pouhým dotekem předat právě polovinu svých životů (jež v tu chvíli má) tvoru, který není mrtev déle než dvě směny. Oba, tedy dárce i příjemce,

pak upadnou do hlubokého ochromení, z něhož je možné se probrat jen léčivým kouzlem hraničářovým či lektvarem léčivým v síle alespoň 10 životů - tato léčení však životů nepřidají. Samovolně ochromení přechází v hluboký, desetihodinový spánek. Po procitnutí cítí postava oživená, nehledíc na své přesvědčení, přátelství, vděk a pocit dluhu vůči postavě, jež jí život vrátila. (Její přesvědčení se přiblíží o jednu k dárci životů- pozn. pro PJ).

Lektvar Ärgrimův smí každá postava požít nejvýše jednou za půl roku, při druhém požití, neb je již její aura oslabena, by předala ne polovinu svých životů, ale všechny kromě jednoho, při třetím požití zcela všechny a již by ji nebylo možno oživit ani Argrimovým lektvarem.

Lektvar stínu (Agupi)

magenergie	15 magů
cena	30 zl
základ	voda
výroba	3 směny
působení	1-3 směny

Postava je po vypití lektvaru vidět jen jako lehký stín vržený do prostoru. Ve slunci má opravu na obranu i útok +2, v uzavřených prostorech nebo nesvítí-li slunce, +3.

Použije-li někdo tento lektvar více než 3x během 24 hodin, stane se na 24 hodin stínem bez možnosti komunikovat, může se pouze pohybovat rychlostí až 30 sáhů za kolo. V době, kdy je postava takto postižena, na ni neútočí žádný tvor, který nehledá přímo ji a neví o jejím postižení.

Lektvar ledové duše (Agupi)

Úvodní definice z drakologického slovníku: "drak ledový má na nozdře obvykle 10-19 šupin..."

Vezmi šupinu z nozdry ledového draka a tuto po jeden den vyluhuj v lektvaru Chladných vod. Pak šupinu vyjmi, nech vyschnout a roztluč ji na prach, který pak vsyp do lektvaru Rudého kříže. Vyvař z použitého lektvaru Chladných vod všechnu vodu a získáš tak špetku šedavého prášku - ten nasyp do lektvaru Rudého kříže, jakmile se prach z dračí šupiny rozpustí a lektvar získá modravý nádech. Tento roztok nech vykrystalizovat. Po čtyřech dnech tak získáš tři modročerveně opalizující krystaly.

Požití krystalů má následující účinky:

1 krystal - postava na 6 směn získá teplotu okolí a není tudíž infraviditelná. U zvířat s inteligencí aspoň 1 je 40% pravděpodobnost, že postavu považují za mrtvou a sami na ni nezaútočí.

2 krystaly - postava na 12 směn získá teplotu okolí a není tudíž infraviditelná. U zvířat s inteligencí aspoň 1 je 60% pravděpodobnost, že postavu považují za mrtvou a sami na ni nezaútočí. Mráz a kouzla související s chladem či mrazem zraňují pouze za polovinu životů, pasti související s chladem či mrazem mají poloviční nebezpečnost.

3 krystaly - postava na 24 směn získá teplotu okolí a není tudíž infraviditelná. U zvířat s inteligencí aspoň 1 je 80% pravděpodobnost, že postavu považují za mrtvou a sami na ni nezaútočí. Mráz, kouzla a pasti související s chladem či mrazem na postavu vůbec nepůsobí.

Černá mlha (Agupi)

magenergie	25 magů
cena	70 zl
základ	voda
výroba	5 hodin,doma
zvláštní potřeby	výluh z 1 spáru baziliška na 1 dávku

Černá mlha je silně nebezpečná látka, která musí být uchovávána v zábrusových lahvičkách, aby bylo zabráněno náhodnému úniku.

V okamžiku, kdy je lahvička otevřena nebo se rozbije, obalí černá mlha nejbližší hmotnou bytost, případně se za takovou bytostí vydá - cítí ji do vzdálenosti 20 sáhů a "mlhuje" rychlostí 15 sáhů za kolo. Zevnitř je mlha průhledná, zvenčí postava vypadá jako socha tvořená černou mlhou, je však slyšet, sama slyší, hýbe se... Dokud však mlha není smyta, zmenšuje napadenou bytost o jednu třídu velikosti za směnu, přičemž se vždy o 2 zmenšuje síla a o 1 se zvýší obranné číslo (např. člověk válečník (síla 17, OČ 9) bude mít po zmenšení na velikost A sílu 15 a OČ 10). Mlha se dá smýt pouze svěcenou vodou.

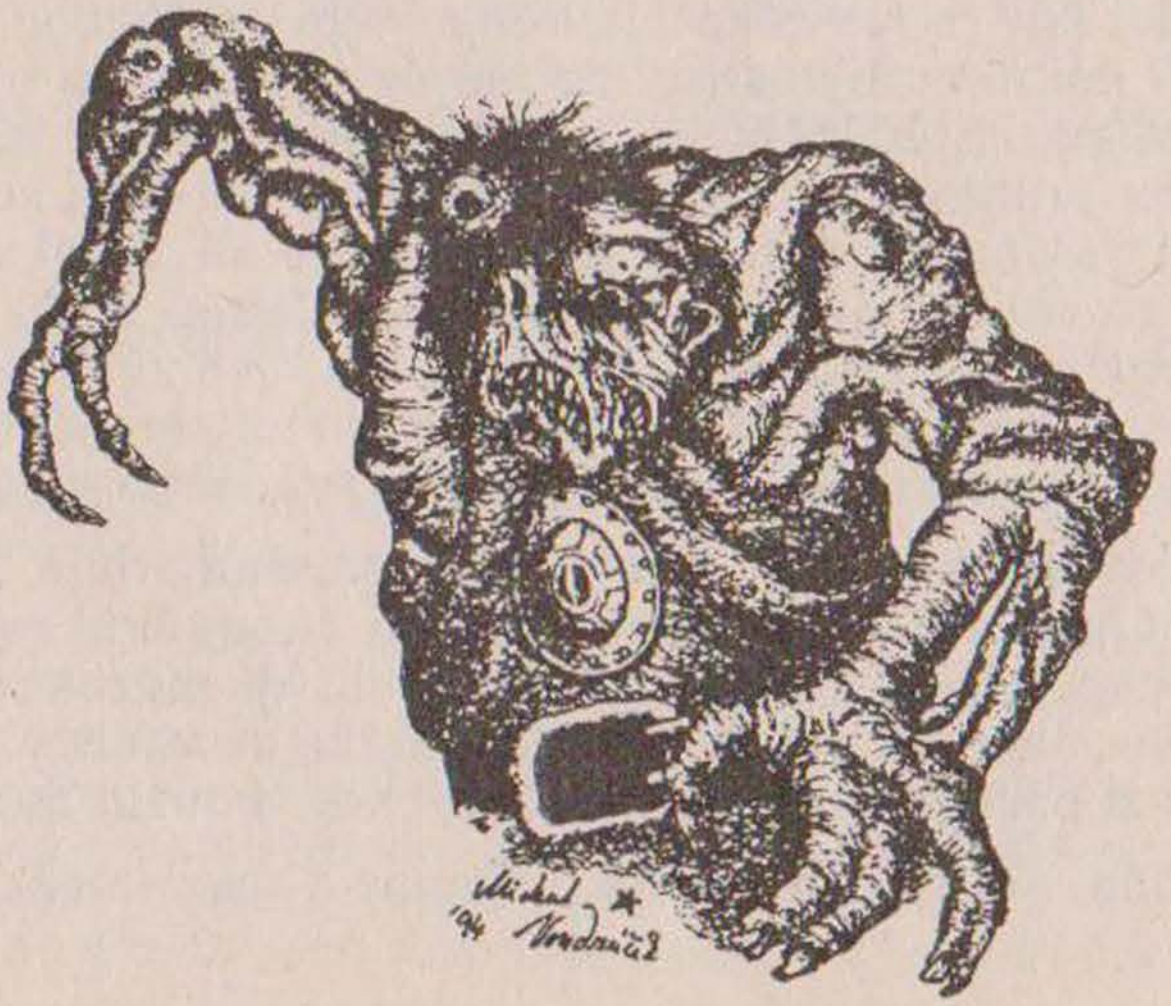
Pokud se bytost zmenší POD velikost A, zmetamorfuje. Při metamorfóze se mění typ a přesvědčení bytosti, zacovává se inteligence a zvláštní schopnosti nezávislé na anatomii (tj. mezek vzniklý metamorfózou ghůla nakopnutím ochromuje, bazilišek vzniklý z kouzelníka má mimo jiných příjemných vlastností možnost kouzlit atd. atd...).

- přesvědčení se mění náhodně, přičemž 1 se nemůže změnit na 5 a naopak

- typ bytosti se mění podle hodu k10:
-- 0 - humanoid - pokud metamorfovala postava, na původní rasu
- jinak podle tabulky

původní velikost	původní přesvědčení	vzniklý humanoid
A,B	ZáD, ZmD, N	hobit hraničář
A,B	ZmZ, ZáZ	trpaslík válečník
C a více	ZáD, ZmD	barbar hraničář
C a více	N, ZmZ, ZáZ	kroll válečník

-- 1 - bazilišek
-- 2 - puma
-- 3 - obří krysa
-- 4 - mezek
-- 5 - tatáž bytost - se zlatou kůží (srstí, vlasy atd...)
-- 6 - ohnivý drak
-- 7 - křižák
-- 8 - ovce
-- 9 - bytost zmizí s efektem ohnivé koule zraňující za 3-18 životů postavy a nestvůry v okruhu 10 sáhů



Celoroční soutěž o zajímavé ceny

6. kolo - CITÁTY

Konec roku se blíží a je tu poslední kolo naší soutěže ve znalostech fantasy literatury. Tentokrát jsme pro vás připravili několik citátů zpravidla z notoricky známých děl. Vaším úkolem je samozřejmě určit, o která díla se jedná (včetně autorů a stránky,na které se citát nachází).

"Glíp!" řekl drak a rozeklaným jazykem si olízl oba konce knírku zároveň.

"Teď se ale pusť do překládání toho odeklínadla. Nerada bych se jednoho rána probudila a našla vedle sebe v posteli lidožravého obra."

"Vidíte?" prohlásilo klepadlo triumfálně. "Dvív nebo později si každý vfpomene na magifké flůvko!"

"A vy jste mu těch kuliček pytel celý dali! Vy jste mu munice na dva roky poskytli, hlupáci!"

"Ale... když nás Magická brána odnesla sem, může nás přece odnést i zpátky!" namítneš.

"To číslo je větší než dvě a menší než šest. Není to číslo čtyři ani pět, a už vůbec to není číslo tři!!!"

"Draci jsou tak hrozní! Tak násilničtí, tak ničiví, tak obyčejní!"

"Když chceš mluvit, potřebuješ k tomu výbavu, jako plíce a rty a -" "Hlasivky," napovídal strom.

"Fechtuňg mosí byť čestný a podla regulí, néabys plul oheň, poněváč sa enem konfesně mosíte biť, dokaváď jeden z vás ducha nevypustí anebo nechcípne!"

"Když chtěla věštkyně uřknout Gašrona Drtivého," prohlásil Blizbor, "vzal ji po hlavě a bylo."

"Nechce rybišku," řekl.

Odpovědi na otázky tohoto i předchozích soutěžních kol zašlete do konce roku na adresu redakce.

Anketa

Chtěli bychom, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Něco končí, něco ...
Krajina nekonečných snů
JRRT
Keltové
Čarocon
Světy her na hrdiny
Několik úvah o gameboocích
Nový kabát - a co teprve ...
Každý svého osudu strůjcem
Nebezpečí číhá všude
Z prachu zrozený
Příšeří
Z alchymistických truhel
Soutěž
Anketa

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Figurky pro hru Dračí doupě podle vlastních modelů s výhradním souhlasem autorů hry vyrábí a prodává firma **NERO** - Jiří Neruda.

DRAČÍ DOUPĚ

V PRODEJNĚ

CÍNOVÝ VOJÁČEK

první specializovaná prodejna v Praze

SLEZKÁ 16 PRAHA 2 120 00

tel : 02 / 25 83 41

Otevřeno:

pondělí - čtvrtek 10 - 18

pátek 10 - 16

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v prosinci 1994.
Vydavatel a redakce: Rostislav Řeha, Želivského 5, 736 01 Havířov-Podlesí
E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz
Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17
(069) 23 11 65 / kl. 17
víkendy : (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
1.strana obálky:Michal Vondráček

Dech draka
© 1994